# Tables Aléatoires

## DU BON USAGE DES TABLES ALÉATOIRES

Ces tables fournissent une inspiration pour préparer une aventure ou pour improviser des éléments en cours de route.

**Ces tables fonctionnent avec un tirage d'un dé, de deux dés (un pour les unités, un pour les dizaines) ou de trois dés (on rajoute un dé pour les centaines).** Pour un tirage plus rapide, ouvrez une page au hasard, fermez les yeux et posez votre doigt sur la page.

La plupart de ces tables dérivent d'une table primordiale, **la table des thèmes de Millevaux** :
1 Le monde est en ruines
2 Tout est forêt
3 L'oubli nous ronge
4 Tout se transforme, à cause de l'emprise
5 Nos émotions forment la magie, à cause de l'égrégore
6 Les horlas : hors de l'humanité

Une table aléatoire est une aide de jeu et non une contrainte à suivre à la lettre. Au début, vous utiliserez les tables exactement selon les règles, ensuite vous développerez un sens de l'à-propos, vous adapterez.
**Quelques façons de personnaliser votre usage des tables :**
+ Servez-vous en comme d'une liste dans laquelle vous choisissez au lieu de tirer au hasard.
+ Choisissez les tables que vous utiliserez et celles que vous laisserez de côté.
+ Quand un tirage nous disconvient, adaptez le contenu à votre guise ou descendez vers la prochaine entrée qui nous convient.
+ Privilégiez vos propres inventions aux tirages de table.
+ Partez de l'intitulé d'une table et inventez quelque chose qui pourrait y avoir sa place.
+ Partez de votre invention et mélangez-la à un tirage.
+ Partez d'un tirage et extrapolez : la juxtaposition des idées crée toujours un résultat étonnant.
+ Changez un détail du tirage pour en renouveler le contenu.
+ Pour renouveler un tirage tiré cent fois : inversez les rôles, changez la profession, l'âge, le genre, l'espèce (humain, animal, horla)...
+ Toutes les entrées ont une marge d'interprétation. C'est votre compréhension de l'entrée qui prime.
+ Ignorez une partie de la description (par exemple en supprimant tous les détails surnaturels).
+ Rendez le résultat plus modeste ou plus grandiose.
+ Fusionnez deux tirages.
+ Modifiez les tables, transformez des entrées, supprimez-en d'autres, associez plusieurs scores à vos entrées préférées...

**Vous pouvez utiliser les arcanes majeures du tarot de Marseille au lieu des dés.** Un tirage d'arcane majeure peut vous permettre de choisir une situation dramatique, ou encore vous inspirer pour la création d'un lieu, d'un figurant, d'un objet ou d'une péripétie (voir la signification des arcanes majeures, chapitre *Cartes*).
**Vous pouvez créer vos propres tables**, soit des compléments des tables existantes (une nouvelle table de lieux, une nouvelle table de figurants...), soit des tables sur de tout nouveaux sujets. Si vous vous limitez au dé à 6 faces, vous pouvez faire des tables à 6 entrées avec un lancer de dé, des tables à 36 entrées avec 3 lancers de dés, à 216 entrées avec trois lancers de dés. Vous pouvez aussi varier le nombre d'entrée en accordant plusieurs scores à certaines entrées.
**Vous pouvez utiliser cette méthode pour créer une table à 36 entrées :**
Elle se base sur des contraintes créatives liées aux 6 thèmes de *Marchebranche* (1 les ruines 2 la forêt 3 l'oubli 4 l'emprise 5 l'égrégore 6 les horlas), ce qui permet de multiplier les idées en restant fidèle à l'esprit du jeu.

1 Ruines
11 Un figurant en rapport avec les ruines.
12 Un figurant en rapport avec les ruines et la forêt.
13 Un figurant en rapport avec les ruines et la mémoire.
14 Un figurant en rapport avec les ruines et l'emprise.
15 Un figurant en rapport avec les ruines et l'égrégore.
16 Un figurant en rapport avec les ruines et les horlas.
2 Forêt
21 Un figurant en rapport avec la forêt et les ruines
etc.
**Ces tables aléatoires sont aussi à destination des joueuses !**
Elles peuvent y trouver des inspirations pour leur personnage, son nom, son apparence, son passé, etc... Proposez aux joueuses de se servir de ces tables !

## LIEUX

### Nature du lieu :

1 ville
2 village
3 maison
4 ruine
5 caravane
6 route

### 36 lieux :

1 Ruines
11 Un pont cassé en deux, dont les fondations s'enfoncent dans la vase.
12 Une forêt pétrifiée d'arbres en pierre brisée et de branches de fer rouillé.
13 Une ancienne bibliothèque mangée par les mites et le moisi, envahie par les toiles d'araignées.
14 Un cercle de terre qui se met à fondre et absorbe arbres et bâtiments. Le cercle s'étend inexorablement.
15 Une caravane qui parcourt la forêt pour fuir des catastrophes, catastrophes qu'elle provoque sur son passage sans le savoir.
16 Un ancien château hanté qui génère de nouveaux monstres à chaque légende qui s'accumule sur son compte.

2 Forêt
21 Une forêt qui s'agrandit à toute vitesse en broyant les villages autour d'elle.
22 La mère de toutes les forêts. Ses chênes millénaires fabriquent des glands dont chacun peut donner une forêt entière.
23 Une forêt qui contient des scènes de nos souvenirs. Plus on s'y enfonce, plus on remonte loin dans notre passé.
24 Une forêt dont l'écorce des arbres cache des enfants, ceux que les couples n'ont jamais osé avoir.
25 Les forêts limbiques. On y accède par des arbres creux, elles sont un passage par le monde astral pour aller à l'endroit de ses souhaits, mais elles sont hantées par des horlas.
26 Une forêt qui se déplace pendant que les gens dorment ou ont le dos tourné.

3 Mémoire
31 Un domaine souterrain qui contient des témoignages de l'Âge d'Or
32 La forêt de mémoire. Elle existe dans la tête de chacun de nous et contient tous nos souvenirs, même ceux qui sont oubliés, paraît-il. On peut s'y aventurer mais c'est aussi dangereux pour l'explorateur que pour la mémoire.
33 Un puits sans fond qui dégage de la fumée. Il paraît que les souvenirs perdus s'y trouveraient.
34 La forêt des cerveaux. Il paraît que si l'on y enterre son cœur, la saison suivante y aura poussé un arbre qui donnerait un unique fruit, un cerveau de rechange pour la personne, un cerveau immunisé à l'oubli.
35 Une maison isolée. Chaque pièce est la pièce d'un lieu de l'enfance de la première personne qui en ouvre la porte.
36 Un labyrinthe de cavernes où les horlas cachent les souvenirs qu'ils ont volés.

4 Emprise
41 Un village en ruines qui change d'apparence à chaque visite.
42 Un arbre géant aux multiples cavernes et habitants. On dit qu'il est vivant et peut avaler des visiteurs. Pour les recracher où ?
43 Un domaine souterrain contenant les archives de l'Âge d'Or, qui change de place tout le temps, comme s'il fuyait quiconque le recherche.
44 Le lieu où l'emprise est la plus forte au monde. Tout ce qui pénètre dans ce vortex change de forme en permanence.
45 Une auberge où ceux qui y font étape changent d'humeur du tout au tout : les méchants deviennent aimables, les joyeux deviennent suicidaires...
46 Une colline qui est en fait le dos d'un gigantesque horla.

5 Égrégore

51 Un moulin à eau abandonné. Pendant la nuit, il tourne et filtre les sentiments et les cadavres qui dérivent dans la rivière, pour en faire une farine magique.
52 Une forêt où tout voyageur se perd à jamais parce que les gens pensent que cette forêt n'a pas de sortie. Ce qui invite les aventuriers à s'y risquer.
53 Un hippodrome où courent des chevaux maigres revendus pour combler des dettes d'honneur. Les désespérés parient leurs vies dessus.
54 Une forteresse hantée au bord du monde où se trouverait la matière noire, substance qui conférerait le pouvoir suprême à celle qui mettrait la main dessus.
55 Un marais mortel qui n'existe que parce que les parents menacent leurs enfants en leur disant qu'ils tomberont dans les marais s'ils s'aventurent tous seuls dans la forêt.
56 La caverne couveuse, qu'on dit être le lieu de naissance de tous les horlas, chacun naît dans un œuf relié à une racine, reliée à l'âme de chaque être pensant sur terre.

6 Horlas

61 Un marché mystérieux qui apparaît au milieu de nulle part. Il est tenu par des forains qui s'avèrent être des horlas et vendent des marchandises maudites ou proposent des pactes douteux.
62 Une caravane de montures horlas géantes qui avance en dévorant la forêt.
63 Une ville créée par des horlas en pleine forêt. Tout y est copié sur une ville d'humains proche de là.
64 Un tunnel sous la montagne, on y rentre humain et on en ressort horla.
65 Un vaisseau fantôme qui remonte le fleuve à la recherche de la mer sans jamais la trouver.
66 Un cratère immense et fumant sous lequel vit le premier-né de tous les horlas.

## FORÊTS

11 Une forêt traversée par de larges rivières tourbillonnantes, avec des troncs d'arbres glissants en guise de ponts.
12 Des a-pics rocheux garnis de maigres arbres et de monastères.
13 Une forêt paradisiaque, douce et fertile, dont plus personne ne veut repartir.
14 Une forêt d'arbres secs remplie de fossiles et de carapaces colossaux.
15 Une forêt très sèche au sol couvert d'aubépines et d'aiguilles de résineux, le feu peut se déclarer à tout instant.
16 Une forêt aux dénivelés vertigineux et criblée de sous-bois inextricables. Elle s'avère couvrir les vestiges d'un immense château.
21 Une forêt de flaques d'argile rouge, de mousses-rouilles et d'arbres à la sève sanglante.
22 Une forêt fragile où les arbres menacent de tomber sur les voyageurs imprudents.
23 Une forêt de champignons géants aux propriétés étonnantes.
24 Une forêt où arbres, buissons et insectes poussent à vue d'œil.
25 Une infâme mangrove. Fange, ornières, bourbiers. Sables mouvants. Suffocation.
26 Une forêt traversée par un long chemin tout droit qui mène on ne sait où.
31 Marigots, vasières. Lourds pas à pas, gare aux trous d'eau. Des larves d'anguilles nagent entre les jambes, comme un million de radicelles.
32 Une forêt silencieuse où glissent des poches de brouillard mortel.
33 Une forêt tellement épaisse et noire qu'on n'entend aucun son et qu'on ne voit rien au-delà de quelques arbres.
34 Rivières de goudron, rochers en charbon, troncs calcinés. La braise couve encore sous l'écorce des arbres. L'endroit empeste la suie.
35 La forêt des oiseaux. Des milliards de branches à cabanes à oiseaux.
36 Dans la forêt-canopée, on vit dans les cimes. Les plus braves explorent la pénombre inférieure, les plus fous parlent du vide tout au fond.
41 Les plages de l'île des morts, faites de cendres, les collines couvertes d'arbres blancs pétrifiés, des murmures entre les branches.
42 Une forêt remplie d'ordures de l'ancien empire. Statues effondrées, décharges pourrissantes, carcasses de robots.
43 Une forêt peuplée de marionnettes accrochées aux branches.
44 Un grand fleuve, comme une forêt mobile : il charrie limons, vases, arbres, et une immense diversité de poissons et d'organismes aquatiques.
45 Une forêt sous-marine, arbre-pieuvres, arbres-méduses et anémones géantes.
46 Une prairie inondée, étoiles de mer géantes et vertes, scarabées à panache, mites-écailles qui rentrent sous la peau.
51 Une forêt souterraine. Des champignons phosphorescents l'éclairent, les arbres servent de piliers, des fruits de plomb tombent du plafond.
52 Une forêt d'arbres noirs et blancs du bois dont on fait les échiquiers.
53 Une forêt où les arbres s'effritent et perdent leurs peaux mortes.
54 Une forêt où les arbres sont ligotés, et des cordes sont tendues entre eux. Est-ce une trame de fils du destin, un piège à aventuriers ou une prison pour arbres dangereux ?
55 Une forêt creusée de grands fossés qui forment des galeries entre les arbres.
56 Une forêt moisie aux arbres mous, au sol meuble, couverte de mousses et de champignons fétides.
61 Une forêt encombrée de chaos rocheux et de ruines de l'ancien empire.
62 Une forêt au sol parsemé de racines qui font des crocs-en jambe et d'arbres creux qui cachent de mystérieux espions.
63 Une forêt garnie de grottes et d'entrées de ruines qui cachent on ne sait quel secret ou danger.
64 Des landes à la végétation rase que bat le vent et survolent de massifs nuages blancs.
65 Une forêt aux arbres blancs décorés de spirales de lichens, avec des arches de bois rouge et des pierres sculptées en forme de visages aux expressions variées.
66 Une forêt de gigantesques coraux pétrifiés.

## CLIMATS

### Durée du climat

1 cinq minutes
2 une heure
3 un jour
4 un jour et une nuit
5 une semaine
6 un mois

### 6 climats

1 Tempête de noirceur
2 Une fête costumée avec des courses de petits cochons et des mets surprises en feuilletés.
3 Les choses s'accumulent et prennent tellement la poussière que la poussière en devient dangereuse.
4 Quand les loups sortent du bois : le jour où les méchants tombent le masque.
5 Une grande migration d'animaux.
6 Le vent est si fort que beaucoup de choses s'envolent, qui ne devraient pas.

### 36 autres climats

<u>Ruines</u>
11 Le jour où les maisons pourrissent.
12 Le temps des moissons, des fêtes et des menaces qui couvent.
13 Pluie d'oubli.
14 Le jour où tout est en noir et blanc.
15 Vague de silence. Aucun son ne se répand à des lieues à la ronde, les chiens aboient sans bruit, le monde prend des allures de deuil et de recueillement.
16 Le jour où les rivières sont empoisonnées, seuls les horlas peuvent y boire.

<u>Forêt</u>
21 Pluie d'échardes, bourrasques d'écorce, tempête de bois.
22 Des arbres poussent avec fracas sur les chemins, dans les champs, dans les maisons.
23 Des objets familiers poussent dans les arbres.
24 Les arbres tombent comme des mouches.
25 Des graines de plantes et d'arbres germent partout à la fois en même temps.
26 Les nuages verts et jaunes prennent des allures de monstres.

<u>Oubli</u>
31 Flocons de papiers-mémoire.
32 Les feuilles mortes se ramassent à la pelle et le vent murmure des poèmes.
33 Il pleut de l'eau de mémoire.
34 Pluie de grêlons. Ceux qui en sont frappés voient un de leurs souvenirs changé, parfois leur passé change avec.
35 Le temps s'arrête sauf pour les marchebranches.
36 Tous les horlas connaissent la vérité sur la vie des marchebranches (tout leur passé, ou seulement celui dont les marchebranches se souviennent encore).

<u>Emprise</u>
41 Le gel est si fort qu'il transforme en pierre.
42 Les arbres prennent des formes de crabe, de champignon, de tortue et d'autres choses.
43 Le grand pardon. Chacun doit pardonner définitivement une offense qu'un autre lui a faite.
44 Le jour ivre : tout le monde se saoule à mort du matin jusqu'à la prochaine aube.
45 Le temps sonne faux : toutes les apparences semblent trompeuses.
46 Le jour de la grande mue : tous les oiseaux changent de plumage, les plumes recouvrent tout.

Égrégore
51 Une nuit qui n'en finit pas, domaine de la lune, des loups et des sorts.
52 La pluie part de l'humus et monte vers le ciel. Cela peut conduire à des inondations.
53 Un jour qui n'en finit pas, domaine du soleil, de la chaleur et des hallucinations.
54 Une pluie de poissons ou de grenouilles.
55 Un orage de sentiments.
56 Les gens se transforment en horlas, chacun prend une forme qui reflète son émotion du moment.

Horlas
61 Le jour où les humains doivent vivre dans la forêt et les horlas vont vivre dans leurs maisons.
62 Des bogues géantes tombent du haut des châtaigniers. Portez un casque !
63 Frappés par la canicule, les horlas se prennent pour des humains.
64 Le grand froid. Les gens trouvent les horlas chauds et sympathiques, même ceux qui sont hostiles ou dangereux.
65 Les nuages noirs s'amassent en masses gigantesques dans le ciel. Bientôt la foudre frappera celles et ceux qui se sentent coupables.
66 Par un automne rouge sang, les horlas déclarent la guerre aux humains.

# NOMS COMPOSÉS

11 Milletruites
12 Bourgcorneille
13 Havresac
14 Monttordu
15 Valsphaigne
16 Futaiedor
21 Vieilorme
22 Franc-cageot
23 Portcoquille
24 Castelnoir
25 Fourpierre
26 Malmarais
31 Noirpertuis
32 Creuxdechouette
33 Vauvert
34 Verteseaux
35 Culoup
36 Veuvebrigand
41 Loupendu
42 Sanglefosse
43 Étrangeville
44 Ventrachou
45 Ronceloup
46 Chandelours
51 Cornebouc
52 Flancrocher
53 Follebosse
54 Rougetourbe
55 Rochefaille
56 Crocenjambe
61 Valperdu
62 Haufort
63 Arbresang
64 Spectreville
65 Glacechêne
66 Pierremousse

## NOMS PITTORESQUES

11 Le pot de lune
12 Au vieux fossile
13 Le chat botté
14 La part du diable
15 Aux innocents les mains pleines
16 La cage aux pies
21 La main dans le sac
22 La bougie de graisse
23 Au pain perdu
24 Le mot de passe
25 Les quatre planches
26 Le lampion rêveur
31 Au flacon qui fume
32 À la lettre morte
33 Chez les sans-dents
34 La lanterne éteinte
35 Au silence d'or
36 Chez la vieille en langes
41 L'écu d'or
42 Au déjà-vu
43 Au pas de loup
44 L'outre féconde
45 L'as de pique
46 À la fortune du pot
51 L'arbre à chats
52 L'homme perdu
53 Qui s'y frotte s'y pique
54 La charrue avant les bœufs
55 La femme à barbe
56 Le tronc des pauvres
61 Les grands remèdes
62 Le bon grain de l'ivraie
63 La chance du débutant
64 La feinte de l'ours
65 La main de gloire
66 Au destin farceur

## FIGURANTS

### Genre :

1-2 masculin
3-4 féminin
5-6 genre indéterminé

### Nature :

1 adulte
2 enfant
3 vieillard
4 handicapé
5 animal (ou animal intelligent, ou humain-animal)
6 horla

### 6 figurants liés aux marchebranches :

1 Un marchebranche en activité
2 Un ancien marchebranche qui a abandonné
3 Un marchebranche accompli
4 Un faux marchebranche
5 Une personne qui a tout oublié et qui pourrait devenir un marchebranche
6 Une personne qui rêve de partir à l'aventure avec les marchebranches

### 36 Figurants :

<u>1 Ruines</u>
11 Chasseur de reliques. Un accoutrement étrange, du matériel hors d'usage qui lui semple précieux, il inspecte tout, recherche la perle rare.
12 Cheffe de convoi. Elle jure comme un charretier, s'attend à des embuscades, vérifie les bagages, coordonne l'équipe, envoie des éclaireurs.
13 Une archéologue qui perd ses souvenirs et espère les retrouver en explorant les vestiges des temps anciens.
14 Un cultivateur de lichen rouge qui ronge les pierres. Parfois, il est conscient que sa culture est dangereuse, parfois il se régale de cette idée.
15 Une exploratrice de lieux hantés. Elle veut se prouver qu'elle n'a pas peur.
16 Un dératiseur de horlas. Pour lui, ce sont des nuisibles qu'on peut éliminer si on suit un protocole méthodique.

<u>2 Forêt</u>
21 Une charpentière qui tente de consolider des ruines irréparables.
22 Un bûcheron. Il aime les arbres et en même temps il s'est juré de les abattre jusqu'au dernier car leur temps est révolu, le temps des hommes doit venir.
23 Une Lavandière de souvenirs. Elle lave les mauvais souvenirs des vêtements.
24 Une Carbonnière. Elle brûle du bois pour faire du charbon et elle est membre d'une société secrète de carbonniers aux codes et aux objectifs complexes.
25 Un renard, toujours accompagné d'un lapin. Ils sont très complices.
26 Un homme qui se transforme en arbre.

<u>3 Oubli</u>
31 Une réparatrice et ravaudeuse de mémoire
32 Une sculptrice sur bois qui sculpte les arbres en leur donnant la forme de la mémoire qu'ils contiennent
33 Un peintre qui peint les gens comme ils étaient dans leurs souvenirs.
34 Une louve dont la morsure emporte des souvenirs (elle s'en nourrit).
35 Un moustique qui implante de faux souvenirs.
36 Un lutin qui échange les souvenirs des gens.

4 Emprise
41 Un sculpteur avec un très mauvais caractère qui crée des merveilles à partir de ruines.
42 Une peintresse aux manières très délicates qui peint des horreurs venues de la forêt.
43 Un détective le jour, faussaire de souvenirs la nuit.
44 Une femme champignon qui se multiplie en relarguant des spores dans l'air.
45 Une vache qui donne du lait qui a le goût de ses sentiments.
46 Un scarabée qui crée des têtes parlantes en roulant des détritus.

5 Égrégore
51 Une fromagère qui fabrique des fromages avec des herbes et des sentiments caillés d'amertume, de tristesse, de colère.
52 Un guide qui conduit ses passagers par des raccourcis dangereux au cœur des forêts limbiques.
53 Une devineresse qui lit le futur dans les entrailles des souvenirs des gens.
54 Un arbre qui donne des fruits qui évoquent les pensées qu'ont eu les gens dans la journée : sève-café, pommes d'amour, châtaignes de maux de ventre.
55 Un chat sauvage grimaçant qui vous dit de quoi vous avez les plus besoin (et comment le trouver s'il est d'humeur) si vous le prenez sur vos genoux.
56 Une laie qui prend la forme des plus grandes peurs des gens du coin, en gardant toujours un peu ses traits de sanglier.

6 Horlas
61 Une ourse caparaçonnée par un agrégat de déchets. Elle souffre et aidera celui qui décide de la nettoyer spontanément.
62 Un mouton qui reconnaît les visages et les émotions, capable d'appeler à l'aide quand un des siens est en danger, il peut franchir des barrières, il est capable de s'attacher profondément à un autre mouton ou à un humain. Son frère est devenu chien de berger parce qu'il a été élevé avec des chiens.
63 Une gobeline-chouette qui peut voler et aussi prendre l'apparence d'êtres de notre passé.
64 Une personne qui se transforme en corbeau et cherche à répandre la noirceur sur le monde.
65 Un sorcier qui vit dans un puits, passe son temps à ricaner et peut offrir à quiconque ce qu'il désire le plus, mais sous une forme empreinte de noirceur.
66 Une prêteuse sur gage : elle rachète des dettes d'honneur qu'elle transforme en monstres qui viennent pourchasser ceux qui ne viennent pas rembourser.

## HORLAS

### 6 attitudes de horlas

1 bienfaisant
2 maléfique
3 neutre
4 affamé
5 dangereux
6 représente une ressource précieuse, mort ou vif

### 36 horlas

11 Ramifications et rayonnements d'écorce. Noyau sphérique, branches qui dardent à l'infini. Tumeurs, craquelures et éclairs. L'Arbre-Soleil !
12 Un horla chasseur d'autres horlas.
13 Un horla qui tue toute personne qui abat un arbre.
14 Hyènes de la nuit qui viennent se repaître du remords des gens.
15 Une petite divinité domestique associée à un domaine du foyer, du village ou d'un métier.
16 Un papillon de nuit avec des dizaines d'yeux. Il voit tout, il sait tout.
21 Un loup qui se laisse mourir de faim parce qu'il refuse de manger des êtres sensibles.
22 Le changepeau : un être dont la peau change d'apparence et de texture pour se fondre dans la forêt.
23 Un robot de pierre de l'ancien empire qui vient de se réveiller et qui ne comprend pas ce nouveau monde, ni qui est bon ou qui est mauvais.
24 Une sorcière qui prétend que l'échec de ses formules est dû à un mauvais ingrédient.
25 Le premier mort de l'année qui marche avec une capuche noire et une faux et le chariot des morts.
26 Un homme-carpe muet.
31 Une personne qui porte à la fois des signes de jeunesse et de vieillesse.
32 Un horla qui se transforme en nourriture. Si on le mange, il nous possède.
33 Une araignée géante qui capture ses proies pour leur voler de la mémoire.
34 Un cerf noir aux bois en ronces, ancien dieu protecteur devenu maléfique, qui déteste les humains.
35 Un monstre imaginé par un petit enfant pour le protéger et qui peut prendre des initiatives terribles.
36 Une créature séduisante et sans cœur avec un corset de branches, des cheveux de feuilles et des lèvres en insecte.
41 Sa peau est un terreau, ses yeux sont des galeries, ses cheveux sont des lombrics, sa langue est une limace. Que rampe la Reine des Vers !
42 L'animal tutélaire d'une communauté. Il la protège mais peut aussi la punir.
43 Une créature de feu qui brûle tout ce qu'elle touche.
44 Un horla dont tout le monde a déjà entendu parler, mais que personne n'a jamais vu.
45 Le cerf aux bois porteurs de chandelles. Il peut guider les égarés comme les perdre à jamais.
46 La dame blanche. Ce fantôme demande de l'aide aux voyageurs mais peut les conduire à un sort funeste si on ne comprend pas comment lui faire oublier sa vie d'avant.
51 Une personne très ordinaire qui se comporte de façon monstrueuse.
52 Le Bonhomme Douleur accompagne les blessés et grandit à mesure que leur état s'empire.
53 Un arbre sur lequel poussent des têtes pleurantes, méchantes ou doucereuses.
54 L'arbre à oreilles, il entend les ragots et les soupirs que le vent colporte et les cris des somnambules et il s'en nourrit.
55 Le chat copieur : un chat sauvage qui vous observe depuis l'orée de la forêt et se met à envier votre vie. Il commence par singer vos manières, puis se met à porter les mêmes vêtements que vous et à exercer le même métier. A la fin, il usurpe votre vie entière, si bien que vos proches ne vous reconnaissent plus et c'est vous qu'on accuse d'imposture.
56 L'ogre qui vient manger les petits enfants qui refusent de manger leur soupe.
61 Des horlas qui se font passer pour humains en mimant leurs comportements sociaux. Ils s'intéressent aux personnes qui s'intéressent à elles, mais peuvent alors devenir obsédés par ces personnes.
62 Hans mon hérisson, un homme avec une peau de hérisson, il sait comment rompre l'enchantement (toutes les nuits il pose sa peau de hérisson au sol, et il faut la brûler dans le feu) mais ne le révélera qu'à des personnes de confiance. Aux autres, qui ne tiennent pas leur promesses, il les meurtrira de ses piquants.
63 Le loup-berger. Il se présente à l'entrée des villages sous la forme d'un berger humain et demande l'asile pour son troupeau de moutons. Si on le laisse rentrer, les moutons deviennent des loups et dévorent les habitants.
64 Des horlas qui mangent les déchets et sont capturés pour devenir des esclaves domestiques.
65 Un horsain : un humain qui se transforme en horla.
66 Un corax : un être qui peut prendre trois formes : humain, corbeau et humain à tête de corbeau. Les corax possèdent la mémoire de leurs ancêtres, ils se croient maudits, et ils sont tous un peu fous.

## 36 autres horlas

11 Un confrère des masques d'or : les confrères ressemblent aux humains mais ils sont d'un autre sang. Certains veulent prendre le pouvoir, d'autres se cachent, d'autres voudraient faire la paix entre les deux sangs. Ils se reconnaissent avec des masques en or qu'eux seuls sont capables de porter sans être brûlés.
12 Un varou : un loup intelligent et sorcier qui peut parler et marcher sur deux pattes.
13 Des chats-hibous : ces créatures perchées dans les arbres adorent les farces et les moqueries.
14 Un escargot géant mangeur d'hommes.
15 Un gnome : un humain difforme qui a conservé tous ses souvenirs.
16 Une grande chauve-souris à tête de cheval.
21 Des boules de glu jaune qui peuvent tomber des arbres ou étendre des tentacules, s'animer n'importe où et bloquer le passage.
22 Un serpent rouge constricteur si long qu'on n'y voit ni la tête ni la queue.
23 Des ronces géantes, si on coupe une épine, elle repousse deux fois plus grande à la vitesse d'une épée lancée avec force.
24 Une silhouette noire qui court dans la forêt.
25 Des arbres avec des branches vivantes comme des tentacules.
26 Des chats noirs qui suivent les promeneurs à la trace dans la forêt.
31 Du sel blanc qui tue toute vie sur son passage.
32 Une araignée jaune qui provoque la folie.
33 La mycose métaphorique. Cette mycose vit sous le sol de la forêt et fait pousser des objets en lien avec la trace émotionnelle des environs. Dans une contrée marquée par la guerre, la mycose fera pousser des hallebardes, de heaumes et de masses d'armes. Dans une contrée marquée par des disparitions d'enfants, elle fera pousser des poupons, des jouets et des boîtes à musique.
34 L'araignée du soir. Elle apporte l'espoir aux personnes qui ont sa faveur. À celles qui leur déplaît, elle apparaît le matin...
35 Le nain jaune. Facétieux, un peu alchimiste, un peu fou, toujours capricieux. Le nain jaune peut être un allié précieux comme une menace terrible.
36 Le troll sous le pont. C'est dangereux de traverser les ponts sans bien regarder autour de soi.
41 La tarasque. Un grand et très ancien reptile rampant couvert de mousse et d'écorce qui écrase toute la forêt sur son passage.
42 L'enfant-chardon. Aussi innocent que piquant.
43 Le sanglier rieur. Il piétine tout sur son passage en poussant un horrible rire nerveux.
44 La mouche qui rote. Minuscule et mal élevée, elle apporte la maladie.
46 Le cygne noir. Quand il apparaît, c'est pour détourner l'attention de ce qui est vraiment important.
51 Le brochet ardent. Prise convoitée par les plus audacieux pêcheurs, ce poisson énorme a de quoi se défendre. Il a une mâchoire acérée et peut générer des éclairs de feu ou d'électricité.
52 Des arbres qui ressemblent à des mains géantes.
53 Des horlas mêlés à la populace humaine qui cachent leurs visages ou leurs corps sous des capuches.
54 Le diable. Il se cache dans une bouteille, il vous conseille derrière votre épaule, il vous serre la main.
55 Des voix dans le vide. Elles semblent venir de nulle part mais en connaissent long sur vous.
56 Sanglegoules ! Corps de sanglier, peau de poulet, gueule de chien. Dévoreurs de chair humaine !
61 Un golem, créature modelée avec de l'humus et des cheveux par une personne en mal de compagnie.
62 Une chauve-souris qui se nourrit de la mémoire des humains en aspirant leur sang. Elle peut prendre une apparence d'humain et de loup.
63 Une masse noire sous la terre, de la taille d'une forêt sinon plus. Divinité du monde en quête de vengeance.
64 Une statue de l'ancien empire que de pauvres fous ont ramené au village, fascinés par sa beauté. Elle cache un monstre à l'intérieur d'elle.
65 Un cerf blanc qui protège la forêt le jour et conduit les chasses célestes la nuit.
66 Un insecte qui recrache d'autres insectes qui en recrachent d'autres, à l'infini.

## PRÉNOMS

Sentez-vous libre de modifier le nom en fonction du figurant à nommer. Par exemple, si vous préférez éviter que le nom corresponde à un vrai mot du dictionnaire, vous pouvez ajouter une syllabe. *Ainsi, Hermine devient Hermeline, Renard devient Relunard.*

### 36 prénoms

<u>1 Ruines</u>
11 Désolante
12 Ermite
13 Sable
14 Fondrière
15 Fantôme
16 Maléfice

<u>2 Forêt</u>
21 Charbon
22 Clairière
23 Orée
24 Feuille
25 Érable
26 Charme

<u>3 Mémoire</u>
31 Vestige
32 Souvenir
33 Mentor
34 Agathe
35 Caméo
36 Chimère

<u>4 Emprise</u>
41 Carême
42 Enracine
43 Oubli
44 Écorce
45 Éclose
46 Miasme

<u>5 Égrégore</u>
51 Hantise
52 Totem
53 Passion
54 Changeline
55 Limbe
56 Hermine

<u>6 Horlas</u>
61 Aube
62 Sylphe
63 Asphodèle
64 Chrysalide
65 Soupir
66 Opprobre

## 36 autres prénoms

11 Innocent
12 Cascade
13 Écaille
14 Marasme
15 Carcasse
16 Pirouette
17 Visage
18 Hulotte
19 Œuf
20 Brume
21 Cénacle
22 Signe
23 Basilic
24 Chêne
25 Colombe
26 Terrier
31 Renard
32 Éternité
33 Épervier
34 Lune
35 Mare
36 Mercure
41 Rosée
42 Givre
43 Loutre
44 Fractale
45 Ténèbre
46 Cristal
51 Rossignol
52 Songe
53 Élixir
54 Vipère
55 Canopée
56 Fougère
61 Racine
62 Corneille
63 Oracle
64 Vase
65 Liane
66 Lierre

# ÉMOTIONS

## Attribution de l'émotion :

Il s'agit du sentiment que le figurant :
1-2 éprouve.
3-4 inspire.
5-6 feint.

## 6 émotions :

1 Peur
2 Colère
3 Tristesse
4 Joie
5 Dégoût
6 Sérénité

## 36 émotions :

11 Extase
12 Joie
13 Sérénité
14 Optimisme
15 Amour
16 Admiration
21 Confiance
22 Acceptation
23 Soumission
24 Terreur
25 Peur
26 Appréhension
31 Crainte
32 Étonnement
33 Surprise
34 Distraction
35 Désappointement
36 Chagrin
41 Tristesse
42 Songerie
43 Remords
44 Aversion
45 Dégoût
46 Ennui
51 Mépris
52 Rage
53 Colère
54 Contrariété
55 Agressivité
56 Haine
61 Vigilance
62 Anticipation
63 Intérêt
64 Désir
65 Plaisir
66 Absence d'émotion

*Inspiration : La roue des émotions de Robert Plutchik.*

## BIZARRERIES

<u>Ruines</u>
11 Tient une boutique qui n'a jamais de client.
12 Met le feu au bois pour des raisons inexprimées au départ.
13 Possède une relique très puissante dont il ignore l'intérêt.
14 Passe son temps à ouvrir des noix qui sont vides.
15 Parle une langue inconnue faite d'onomatopées.
16 Prétend être un horla avec une apparence humaine.

<u>Forêt</u>
21 Vit dans un taudis au milieu des bois.
22 Vêtu de feuilles et de branches tressées.
23 Grave des pense-bêtes sur les troncs d'arbres.
24 Change complètement d'humeur si le climat change.
25 De minuscules forêts poussent sur les choses à son toucher.
26 Cache une partie animale (crocs de loup, queue de lézard, oreilles d'ours...).

<u>Oubli</u>
31 Possède une curieuse machine volante qui pétarade.
32 Raconte aux arbres des souvenirs, des rumeurs et des anecdotes.
33 Vêtu d'habits de l'ancien empire qui sont mal assortis.
34 Entasse des objets sans valeur jusqu'à s'en construire une maison.
35 S'empare des affaires des marchebranches et jongle avec.
36 Conserve de drôles de choses dans des bocaux.

<u>Emprise</u>
41 Passe à travers les murs.
42 Des champignons lui poussent dessus.
43 Est d'une grande laideur mais tous les autres figurants le trouvent d'une grande beauté.
44 Dégage des volutes de fumée.
45 Pleure des choses triviales, rit des choses graves.
46 Porte des fardeaux qui font trois fois son poids.

<u>Égrégore</u>
51 Vit avec les fantômes de son passé.
52 Nu et recouvert d'humus pour guérir d'une maladie mentale.
53 Connaît tous les souvenirs d'un marchebranche.
54 Grosses gouttes de transpirations, larmes géantes ou bulles qui sortent de son nez.
55 Lit les sentiments des gens.
56 Est le sosie d'un marchebranche.

<u>Horlas</u>
61 A des mains sans ongles.
62 Oublie tout ce qui s'est passé la veille. A chaque aube un nouvel arbre pousse quelque part, qui contient ses souvenirs.
63 Emmailloté comme un bébé.
64 Recrache des petites choses monstrueuses.
65 Joue aux échecs avec un partenaire qu'on ne voit jamais.
66 Change complètement d'apparence d'un jour sur l'autre.

# OBJETS

Si vous préférez limiter le potentiel des objets, ils peuvent être à usage unique ou leur usage peut coûter une noirceur (cf chapitre *Noirceurs*).

## Provenance ou utilité de l'objet :

11-12-13 trésor gardé par un horla
14-15-16 ingrédient de sorcellerie
21-22-23 héritage de famille
24-25-26 récompense de seigneur
31-32-33 fruit d'un larcin
34-35-36 découverte dans un arbre creux ou dans le sol
41-42-43 détail dans une maison
44-45-46 relique de légende
51-52-53 marchandise de foire
54-55-56 contrefaçon vendue par un camelot
61-62-63 dérivant sur la rivière
64-65-66 porte-bonheur d'une personne

## 36 objets :

<u>1 Ruines</u>
11 Une bombe-châtaigne à retardement.
12 Une hache qui peut couper n'importe quel arbre.
13 Une sarbacane et des fléchettes qui effacent la mémoire.
14 Un bocal contenant du lichen rouge qui peut se multiplier et ronger la pierre très vite.
15 Un pigeon voyageur qui permet de propager de fausses rumeurs et les rendre vraies.
16 Un piège à griffes pour capturer des horlas.

<u>2 Forêt</u>
21 Une corde en racines qui permet de faire s'écrouler une maison si on l'agrippe par la cheminée.
22 Un sac sans fond qui contient des petits cailloux qui permettent de toujours retrouver son chemin.
23 Une horloge en bois avec un coucou qui raconte à chaque heure un souvenir d'une chose qu'il a vue une autre fois qu'il était sorti de sa boîte.
24 Une graine qui contient les germes de toute une forêt.
25 Un petit coffre fermé à clef qui sert à emprisonner un sentiment.
26 Un livre de contes sur les créatures de la forêt. Tous ces contes sont vrais.

<u>3 Mémoire</u>
31 Un miroir qui permet de voir chaque personne au pire moment de sa vie.
32 Une planche de l'arbre qui sert à faire le carton des tarots de l'oubli.
33 Un bâton de sourcier qui sert à trouver les sources de l'eau de mémoire.
34 Une cape qui permet de prendre l'apparence d'une personne dont on se rappelle au moins du visage.
35 Une boussole qui pointe toujours vers l'endroit où se trouve l'être aimé.
36 Une carte du tarot de l'oubli excédentaire : l'Arcane du Horla.

<u>4 Emprise</u>
41 Un balai qui permet de réparer une maison laissée à la déchéance. Peut-il défaire ce qu'il a fait ?
42 Une pipe en chêne et une blague remplie de mousses de la forêt. En fumer permet de prendre la forme du dernier être qui a fumé de cette même pipe.
43 Un sablier qui fait s'écouler le temps à l'envers.
44 Une bague qui absorbe la maladie. Il faut mettre la bague puis l'offrir à quelqu'un. Cette personne hérite alors de votre maladie.
45 Une fiole d'eau bénite pour exorciser un lieu, un objet, ou un démon.
46 Un portant d'eau qui transforme ceux qui en boivent en horlas.

5 Égrégore
51 Un pinceau et une toile qui permettent de peindre les lieux comme ils étaient avant.
52 Un arbre creux pour y cacher des sentiments.
53 Une montre à gousset qui indique le temps qu'il nous reste à vivre.
54 Une brosse à cheveux qui arrache toute la chevelure au lieu de la coiffer.
55 Une fiole de parfum qui contient tous les sentiments du monde.
56 Un cadre de tableau. Si on y place sa tête, on découvre ce qu'il y a de plus beau ou de plus laid en nous.

6 Horlas
61 Une épée qui permettrait de tuer n'importe quel horla.
62 Une grosse châtaigne qui vibre comme un œuf. Que contient-elle ?
63 Un cor de chasse pour effrayer ceux des horlas qui étaient jadis des humains.
64 Un appeau à horlas.
65 Une marmite qui permet de cuisiner une nourriture qui transforme celui qui en mange en horla façonné par les émotions que le cuisinier a mis dans la marmite.
66 Une pelle qui permet de creuser des passages vers des tanières à monstres.

# DÉTAILS FORESTIERS

Pour typer un figurant, un monstre ou un décor, combiner le résultat de la table avec son idée initiale.

1 Mammifère
11 Sanglier / Cochon
12 Cerf / Chevreuil / Cheval / Mouton / Bouc
13 Loup / Chien / Ours / Glouton
14 Chat sauvage / Lynx
15 Renard / Blaireau / Belette / Putois
16 Hérisson / Mulot / Taupe / Écureuil / Souris / Rat

2 Végétaux supérieurs
21 Arbre / Souche / Tronc / Chêne / Bouleau / Sapin / Orme / Saule
22 Lianes grimpantes ou rampantes
23 Buisson / Aubépine / Bruyère
24 Plante
25 Arbuste
26 Ronces / Orties

3 Partie de végétal supérieur
31 Fleur / Rose / Orchidée / Pétales
32 Fruit / Châtaigne / Gland / Cocotte / Baies
33 Branches / Rejets
34 Feuille / Feuilles mortes / Épines
35 Écorce / Peau / Sève / Résine
36 Racines / Radicelles

4 Oiseau
41 Hibou / Chouette
42 Corbeau
43 Bécasse / Moineau
44 Faisan / Grive / Perdrix
45 Faucon / Buse / Aigle
46 Chauve-souris

5 Rampants, vermine
51 Asticot / Ver / Larve / Chenille
52 Scolopendre / Mille-pattes / Serpent
53 Araignée / Acariens
54 Mouches / Papillon / Fourmis
55 Cloportes / Sauterelle / Scarabée
56 Tique / Puce / Gale

6 Végétaux inférieurs
61 Mousse / Sphaigne
62 Humus / Tourbe / Marais
63 Lichen
64 Guy / Cuscute / Orobanche / Autres parasites végétaux
65 Dionée / Droséra / Népenthès / Autre plante carnivore
66 Champignon / Mycose / Spores / Mycélium

## GÎTES

11 Une prison
12 L'humble chaumière d'une famille nombreuse
13 La grotte d'un animal
14 Une riche demeure au confort spectaculaire
15 Une chambre d'auberge pleine de cafards et d'araignées
16 Une étable avec les animaux
21 Le propre lit de l'hôte
22 Une cabane dans les bois
23 Une tente de forestier
24 Une couverture de fougères et un oreiller de feuilles
25 Une chaumière accueillante dans un décor inquiétant, ou l'inverse
26 Des ruines
31 Un ermitage dans la forêt
32 Une cabane de chasse
33 Une cave
34 Un lavoir
35 Un grand four à pain abandonné
36 Un château
41 Sous un pont
42 Un terrier
43 Une maison hantée
44 Dans un rêve
45 Dans un souvenir
46 Un refuge à oiseaux
51 Dans la mémoire de l'hôte du soir. Ne faites pas attention au désordre !
52 Dans un objet familier.
53 Dans un cimetière
54 Dans un chaudron
55 Sur des lits superposés dans une tour
56 Une barque
61 Un tonneau
62 Un arbre creux
63 Autour d'un feu de camp
64 Une cache sous un faux plancher
65 Un lit avec des draps empoisonnés

## COUVERTS

### Surprise sur la nourriture :

1 trop copieux.
2 mauvais, raté ou cramé.
3 immangeable.
4 contient un trésor.
5 on sert aux marchebranches de la chair d'animal, de horla ou d'humain, visible ou cachée.
6 on ne leur sert rien par ignorance, inculture, pauvreté, avarice, hostilité ou mépris.

### 36 repas :

11 Une tarte aux pignons de pin et une cocotte bouillie.
12 Une fève et un dé à coudre d'eau de pluie.
13 Un bouquet d'ail et une chicorée fumante.
14 Un gratin de fougères et du jus de canneberge.
15 Une terrine d'oignons et de morilles et du confit de noix.
16 Du pain de voyage aux graines et de la tisane d'hellébore.
21 Des brochettes de cèpes et de marrons et du sirop de sapin.
22 Des pâtes aux algues et de la résine d'acacia.
23 Un émincé d'amanites sur lit de feuilles mortes et un potage de glands.
24 Une galette aux morilles et des pommes cuites.
25 Un feuilleté de mousses et de la bave d'escargot.
26 Une poêlée de lépiotes et une tourte aux myrtilles.
31 Des pommes de terre cuites sous la cendre et un bouillon aux lentilles d'eau.
32 Du pain de châtaignes et du vin aux épices.
33 Une purée de navets et de la bière d'oubli.
34 De la confiture de betterave et de l'hydromel.
35 Une tartine de graine germées et des beignets aux fruits des bois emballés dans une serviette.
36 Une salade de pissenlits et d'orties et de l'élixir de sève de bouleau.
41 Du pâté de noisettes et du marc de réminiscence.
42 Un écrasé de girolles et une bolée de cidres.
43 Des bolets en croûte de sel et une lampée de vin aux épices.
44 Des champignons de rêve et un philtre de transformation.
45 Une salade de cresson et de la gelée de fleurs de pissenlit.
46 Du fromage d'amande et des biscuits de lichen
51 Un bol d'humus et du coulis de mûres sur une fine écorce grillée.
52 Un gratin de potiron et une boisson à l'orge torréfié.
53 De la soupe aux choux et une poire au sirop d'érable.
54 Des jack o'lantern farcis et de la bouillie d'avoine.
55 Du spaghetti végétal à l'huile persillé et une pâtisserie aux panais.
56 Des brioches de céréales et de la compote de groseilles.
61 Des trompettes de la mort blanches, noires ou phosphorescentes.
Tatin
gâteau
aumônière
truffe
caviar d'aubergines
alcool de prune
Soupe de lentilles d'eau

## ENTOURLOUPES

### Motivations :

Le commanditaire confie la mission aux marchebranches plutôt que de la confier à d'autres ou de s'en charger lui-même car :
11-12-13 Il est privé de liberté ou de moyens d'agir.
14-15-16 Il est impuissant ou se sent impuissant à gérer le problème lui-même.
21-22-23 Il manque de temps, de ressources ou d'énergie.
24-25-26 Personne ne veut l'aider.
31-32-33 Il veut participer à la mission, mais sous l'escorte des marchebranches.
34-35-36 Il a trop peur du danger, de l'échec ou des conséquences.
41-42-43 Il préfère garder l'anonymat.
44-45-46 Il a prévu de faire porter le chapeau aux marchebranches si ça tourne mal.
51-52-53 Il pense que les marchebranches sont les personnes élues, ou les plus qualifiées, ou les moins inaptes pour cette mission.
54-55-56 Il veut mettre les marchebranches à l'épreuve.
61-62-63 Il pense que les marchebranches auront moins de scrupules que les autres mercenaires envisagés.
64-65-66 Il compte sur les marchebranches pour garder le secret sur toute la mission.

### 36 entourloupes :

1 Cartes (1)

Quelque chose d'inhabituel au sujet de la carte du tarot de l'oubli en récompense de la mission

11 La lame a été volée
12 Le commanditaire a vraiment besoin d'aide mais n'a pas de carte à offrir, il s'offre en compagnon en échange, ou propose un service.
13 La carte est maudite. Si un marchebranche l'utilise pour monter en expérience, soit elle provoque une noirceur, soit elle provoque une catastrophe.
14 Le dessin de la carte est très inquiétant. Que ce soit la meneuse ou le joueur qui ait la main pour raconter, le souvenir sera terrible.
15 La carte a été maladroitement dessinée à la main par le commanditaire. Elle est inefficace.
16 La carte est une fausse, à l'insu du commanditaire. Elle donne juste un souvenir, sans permettre de monter en expérience, et on ignore si ce souvenir est vrai ou faux.

2 Cartes (2)

Encore quelque chose d'inhabituel au sujet de la carte.

21 Le commanditaire ne donne pas la carte mais dit où en trouver une.
22 Le commanditaire est une personne puissante qui s'assure la mainmise sur les tarots de l'oubli et devient le guichet unique pour les missions
23 Le commanditaire ne donne pas de carte mais propose de transmettre à un marchebranche (artisan ou saltimbanque) une technique pour en fabriquer. Mais sa technique est maudite. La première carte fabriquée apporte une noirceur au marchebranche qui la lit. La deuxième apporte deux noirceurs, et ainsi de suite.
24 Après leur avoir confié la mission, le commanditaire oublie la carte derrière lui en partant. Les marchebranches vont-ils s'en emparer ou lui rendre ?
25 Les marchebranches trouvent une carte perdue. S'ils l'utilisent pour monter une expérience, une personne les aborde ensuite et prétend être le propriétaire, il leur demande de s'acquitter d'une mission pour lui rembourser la perte.
26 Une personne sans défense possède une carte sans l'intention de demander une mission aux marchebranches pour l'instant. Cela a l'air facile de lui dérober, en revanche le marchebranche qui la volera écopera d'une noirceur.

3 Mission délicate

La mission que le commanditaire confie aux marchebranches est problématique, ou quelque chose vient perturber leurs affaires.

31 Le commanditaire demande de tuer une personne innocente.
32 Une autre équipe de marchebranches est en concurrence sur la même mission.
33 Le commanditaire donne une mission qui est en concurrence avec une autre que les marchebranches ont acceptée (il faut

apporter au commanditaire l'objet qu'ils doivent déjà apporter à un autre, il faut sauver une personne que l'autre commanditaire veut capturer, ou l'inverse...). Il paye une carte de plus pour avoir l'avantage.
34 Le commanditaire veut que sa mission soit accomplie en urgence. Il offre deux cartes au lieu d'une.
35 Deux missions sont très urgentes. Celle qui sera délaissée au profit de l'autre dégénérera très vite et très gravement, voire finira en catastrophe.
36 Le commanditaire leur confie une mission sans les payer, contre un service qui leur serait très utile. Entre chantage et échange de bons procédés, la limite est mince.

4 Mission personnelle

La mission est reliée à la vie personnelle des marchebranches.

41 L'une des personnes impliquées dans l'aventure sort tout droit du passé d'un des marchebranches.
42 Le méchant de l'aventure est une personne que les marchebranches aiment, respectent ou admirent.
43 Le commanditaire a besoin que les marchebranches fassent un acte ou un discours public pour les besoins de l'aventure, qui aura un fort impact sur leur réputation.
44 Pour réussir la mission, les marchebranches vont devoir sacrifier un être ou une chose qui leur est cher.
45 Le commanditaire voit dans un des marchebranches une personne spéciale, qui serait la seule à même de permettre la réussite de la mission, soit qu'elle a des pouvoirs spéciaux, qu'elle est élue, ou tout simplement qu'elle a des relations ou des connaissances uniques.
46 Le commanditaire demande aux marchebranches d'enquêter sur un crime sans savoir que c'est l'un des marchebranches qui a commis ce crime (ce dernier l'ignore aussi, ou au contraire s'en rappelle).

5 Commanditaire

Le commanditaire est loin d'être neutre.

51 Le commanditaire oblige les marchebranches à travailler pour lui, les menaçant de représailles s'ils refusent.
52 Le commanditaire insite pour accompagner les marchebranches dans la mission. En réalité, la mission est un prétexte, le commanditaire a son propre plan et veut se servir des marchebranches pour le couvrir, le protéger ou lui servir de bouc émissaire.
53 Le commanditaire a une très mauvaise réputation, peut-être même qu'il a déjà nui aux marchebranches par le passé.
54 Le commanditaire leur demande de proposer leurs services à un commanditaire concurrent et de faire en sorte de faire capoter la mission concurrente, ou de lui rapporter des informations sur ce commanditaire concurrent.
55 Le commanditaire menace de faire du mal à des personnes innocentes si les marchebranches refusent de travailler pour lui.
56 En accomplissant l'aventure, les marchebranches vont découvrir un terrible secret sur le commanditaire, que lui-même a oublié ou feint d'avoir oublié.

6 Erreur ou mensonge

Le commanditaire se trompe ou ment sur un détail de la mission

61 L'objectif de la mission est présenté comme bénéfique, en réalité si la mission est accomplie comme demandé, il en résultera un effet désastreux. (ou l'inverse)
62. L'un des êtres, lieux ou objets impliquées dans l'aventure est présenté comme dangereux alors qu'en réalité il est bienfaisant. (ou l'inverse).
63 La mission est banale mais tout en cherchant à l'accomplir, les marchebranches seront confrontés à une grande menace ou vont découvrir un terrible secret.
64 L'objectif de la mission ne se trouve pas ou plus à l'endroit où le commanditaire leur a dit d'aller le trouver ; en revanche une fois qu'on est dans cet endroit (une prison, un volcan, une forêt maudite...), il est difficile d'en sortir.
65 La mission est impossible à réaliser, soit parce qu'elle est trop difficile, soit parce qu'une des personnes, des lieux ou des objets nécessaires n'existent plus.
66 Il y a erreur sur l'identité de la personne qui fait l'objet de l'aventure (qu'il faille capturer, protéger, aide ou voler cette personne...).

*Inspirations :*
*La Grande Liste des Intrigues de Jeu de Rôle, Copyright ©1999, 2002 S. John Ross*

## SITUATIONS DRAMATIQUES

### 216 Situations dramatiques

11 (La Roue de la Fortune) : Implorer : une personne en péril implore qu'on la tire de l'embarras.
111 (La Maison-Dieu) La personne explorait des ruines, elle est coincée sous des décombres.
112 (La Justice) La personne a déjà fait plusieurs fausses alertes au loup, maintenant elle est vraiment attaquée par un loup, mais plus personne ne la croit
113 (Le Jugement) La personne se sait en danger de mort, mais elle ne se rappelle plus la nature de la menace
114 (Le Fou) La personne demande à ce qu'on la protège d'elle-même
115 (La Mort) : La personne en question est déjà morte, c'est un fantôme.
116 (La Force) : Un horla est victime d'une traque et demande protection.

12 (L'Étoile) Sauver : une personne se propose pour en sauver un ou plusieurs autres.
121 (La Lune) La personne provoque volontairement ou non les catastrophes où elle intervient ensuite en sauveuse.
122 (L'Ermite) La personne veut aller chercher des victimes perdues en forêt.
123 (La Papesse) La personne veut rappeler aux autres ce qu'ils ont oublié.
124 (Le Bateleur) La personne veut sauver les autres d'une maladie, au risque d'être elle-même affectée.
125 (Le Pendu) La personne veut libérer les autres d'une hantise qui leur pourrit la vie.
126 (Le Diable) La personne veut redonner figure humaine à ceux qui se sont transformés en horlas.

13 (L'Empereur) Venger un crime : une personne venge le meurtre d'un autre personne.
131 (La Tempérance) La personne est prête à dévaster la région pour accomplir sa vengeance
132 (Le Monde) La personne se cache dans le maquis en attendant son heure.
133 (Le Soleil) La personne veut avant tout qu'éclate la vérité.
134 (Le Chariot) La personne prône la loi du talion : œil pour œil.
135 (Le Pape) La personne veut faire revivre au meurtrier toute l'horreur de son crime.
136 (L'Amoureux) La personne fait un pacte avec des monstres pour se venger.

14 (L'Impératrice) Venger un proche : une vengeance au sein d'une même famille.
141 (Le Jugement) La famille sera déchirée si la personne essaye de se venger.
142 (La Papesse) La personne a jadis fait un pacte de sang avec celle dont elle veut se venger, un arbre de la forêt en porte les traces.
143 (La Lune) Le membre de la famille qui a accompli un forfait l'a depuis oublié.
144 (La Tempérance) Tout le monde pousse la personne à pardonner ou abandonner son projet de vengeance.
145 (L'Amoureux) La personne aime passionnément celle dont elle veut se venger, ou vice versa.
146 (Le Fou) Le désir de vengeance transforme peu à peu la personne en monstre.

15 (L'Ermite) Être traqué : une personne doit s'enfuir pour sauver sa vie.
151 (La Maison-Dieu) La personne fuit un cataclysme naturel ou magique.
152 (Le Pape) La personne est la cible d'une chasse à l'homme rituelle.
153 (La Roue de la Fortune) La personne revient par erreur à l'endroit précis où ses ennemis l'attendent.
154 (Le Diable) Le péril que fuit la personne séduit ou contamine tout ce qu'elle rencontre sur la route.
155 (La Mort) La personne est traquée dans ses cauchemars.
156 (Le Bateleur) La personne est traquée par des horlas pour qui elle constitue une nourriture essentielle ou un composant pour leur magie noire.

16 (Le Monde) Détruire : un désastre survient, ou va survenir, à la suite des actions d'une personne.
161 (Le Soleil) La personne réanime une relique très dangereuse.
162 (Le Chariot) La personne s'aventure dans une forêt interdite où elle est repérée par une menace très ancienne.
163 (L'Impératrice) La personne prophétise un désastre, mais personne ne la croit, et finalement elle le provoque malgré elle.
164 (Le Pendu) La personne est porteuse saine d'une maladie avec un fort pouvoir de contamination.
165 (L'Étoile) La personne fait une action qui génère suffisamment d'égrégore pour entraîner de terribles conséquences magiques.
166 (La Force) La personne ligue les monstres comme les hommes.

21 (L'Empereur) Posséder : un désir de possession (un bien, un être, etc.) contrevenu.
211 (La Justice) L'objet du désir vient d'être détruit.
212 (L'Ermite) L'objet du désir est au cœur d'un insondable forêt hantée.
213 (La Roue de la Fortune) La personne a eu la main sur un indice pour récupérer l'objet du désir, mais a perdu cet indice.
214 (La Tempérance) Le désir de possession dévore la personne.

215 (L'Amoureux) L'être ou l'objet désiré est attaché à un autre.
216 (La Lune) L'objet du désir est maudit ou dangereux.

22 (Le Jugement) Se révolter : une personne insoumise se révolte contre une autorité supérieure.
221 (L'Empereur) La personne se rebelle contre une autorité qui entend gouverner les hommes après la chute de la civilisation.
222 (Le Monde) La personne a juré de mettre fin à la suprématie de la forêt.
223 (La Justice) Les pauvres vendent leurs souvenirs aux plus riches et la personne lutte contre cette injustice.
224 (Le Pape) L'autorité a le pouvoir de dicter ses actes et ses pensées à la personne, tout le monde est manipulé.
225 (Le Chariot) La personne lutte contre une autre qui s'est fabriquée une fausse réputation héroïque.
226 (La Force) La personne lutte contre les horlas qui veulent dominer le monde, par la force ou par la ruse.

23 (L'Étoile) Être audacieux : une personne tente d'obtenir l'inatteignable.
231 (Le Soleil) La personne veut faire renaître l'Âge d'Or.
232 (L'Impératrice) La personne veut transformer la forêt en paradis végétal.
233 (Le Bateleur) La personne veut éradiquer l'oubli.
234 (La Mort) La personne veut devenir immortelle.
235 (La Papesse) La personne veut devenir omnisciente.
235 (Le Diable) La personne veut éradiquer tous les horlas.

24 (Le Pendu) Ravir ou kidnapper : une personne kidnappe une autre personne contre sa volonté.
241 (La Maison-Dieu) Le kidnappeur emporte sa proie dans des ruines oubliées.
242 (L'Ermite) Le kidnappeur emporte sa proie au fond de la forêt.
243 (Le Fou) Le kidnappeur est manipulé, en réalité c'est l'otage qui tire les ficelles.
244 (La Roue de la Fortune) L'otage se rallie à la cause de son son ravisseur.
245 (La Lune) Le kidnapping a lieu dans les rêves.
246 (Le Bateleur) Le kidnappeur va faire des expériences sur son otage, peut-être le transformer en monstre.

25 (La Papesse) Résoudre une énigme : une personne essaie de résoudre une énigme difficile.
251 (Le Pendu) La société est corrompue, et met des bâtons dans les roues de l'enquêteur.
252 (L'Étoile) L'énigme est aussi compliquée que la plus noire des forêts, seule une martingale magique pourrait la résoudre.
253 (Le Chariot) La personne enquête sur son propre passé.
254 (La Mort) La personne est en danger de mort si elle ne résout pas l'énigme, il y a un compte à rebours.
255 (Le Pape) Il s'agit d'une énigme métaphysique .
256 (Le Monde) L'énigme est le secret de l'existence des horlas.

26 (La Force) Obtenir ou conquérir : une personne essaie de s'emparer d'un bien précieux.
261 (La Maison-Dieu) Le bien est le dernier artefact en état de marche de sa génération.
262 (Le Fou) Le bien est caché dans une forêt qu'il faut explorer ou détruire.
263 (La Tempérance) La personne doit d'abord se rappeler où se trouve le bien ou à quoi il sert.
264 (Le Soleil) Le bien précieux exerce une attirance surnaturelle sur la personne.
265 (Le Jugement) Le bien précieux est une chose légendaire, s'en emparer peut transformer votre destinée.
266 (Le Diable) Le bien précieux est un horla qui peut servir d'objet d'étude, de remède, ou d'arme suprême.

31 (L'Amoureux) Haïr : une personne voue une haine profonde à une autre personne.
311 (L'Empereur) Elle la déteste car cette personne a ruiné sa vie
312 (La Justice) Elle veut capturer la personne et la perdre en forêt.
313 (Le Fou) Elle a oublié la raison de sa rancune.
314 (L'Impératrice) Elle la déteste et en même temps elle l'aime à la folie.
315 (Le Monde) Cette haine commence à transformer l'environnement et les gens.
316 (La Papesse) Des horlas se nourrissent de cette haine et l'entretiennent.

32 (L'Empereur) Rivaliser : une personne veut atteindre la situation enviable d'un proche.
321 (La Roue de la Fortune) La seule solution est de prendre la place de ce proche, causant ainsi sa ruine.
322 (L'Étoile) La personne doit s'entraîner dans des lieux secrets ou traverser la forêt pour tenter un nouveau départ sur des terres vierges.
323 (La Tempérance) La personne a ignoré tous les inconvénients de cette situation enviable et va les réaliser au fur et à mesure qu'elle s'en approche.
324 (La Maison-Dieu) De plus en plus de personnes convoitent la même situation.
325 (La Mort) Ce proche est en fait décédé, c'est un fantôme ; on ne peut l'égaler qu'en rejoignant l'au-delà.
326 (Le Bateleur) Un horla va proposer un pacte diabolique à la personne pour qu'elle atteigne son but.

33 (L'Amoureux) Adultère meurtrier : pour posséder son amant, une personne tue son conjoint.
331 (Le Pape) La mort du conjoint serait une grande perte pour la civilisation ; parce que c'est un sage, un sauveur ou un chef éclairé.
332 (La Lune) L'amant est obligé de se cacher en forêt après son crime.
333 (L'Impératrice) Le conjoint est un proche parent ou ami du meurtrier, mais ce dernier l'a oublié.
334 (Le Pendu) L'amant a manipulé la personne pour causer la mort de son conjoint.
335 (La Justice) En réalité, le conjoint est une projection mentale du meurtrier. Le meurtrier risque sa vie en portant la main sur son alter-ego.
336 (Le Diable) Le meurtrier est un horla changeforme et a pris l'apparence du conjoint après l'avoir tué.

34 (L'Ermite) Folie : sous l'emprise de la folie, une personne commet des crimes.
341 (Le Jugement) La personne est persuadée d'agir pour le bien commun.
342 (Le Soleil) Seule une plante sacrée au cœur de la forêt peut guérir cette folie.
343 (La Force) La personne commet ses crimes dans un état second et les oublie aussitôt après.
344 (Le Chariot) La personne est sous l'influence d'une maladie contagieuse ; elle est la première manifestation d'une épidémie de crimes.
345 (La Lune) La personne a été envoûtée par un sorcier.
346 (Le Monde) La personne pense que ses proches ont été remplacées par des horlas et qu'elle doit s'en débarrasser.

35 (Le Jugement) Imprudence fatale : une personne commet une grave erreur.
351 (La Maison-Dieu) Cette erreur va causer la ruine d'une communauté.
352 (L'Ermite) La personne se perd en forêt, sans matériel de survie.
353 (L'Amoureux) La personne fait du mal à une autre personne car elle l'a pris pour quelqu'un d'autre.
354 (Le Chariot) C'est un symptôme avant-coureur. Le jugement des gens s'altère à grande vitesse.
355 (La Roue de la Fortune) C'est une petite erreur, mais elle connaît une série de conséquences graves, comme le battement d'ailes du papillon.
356 (Le Pape) La personne agit sous les conseils d'un horla trompeur.

36 (La Papesse) Inceste : une relation impossible entre proches.
361 (La Force) Si ces personnes se lient, cela peut provoquer une guerre.
362 (Le Fou) Ils prennent la fuite en forêt pour se soustraire au jugement.
363 (Le Soleil) Les deux personnes ignoraient qu'elles étaient proches.
364 (La Mort) Les deux personnes sont prêtes à se débarrasser de ceux qui s'opposeraient à leur union.
365 (La Justice) Quelqu'un maudit leur union, et les fléaux s'abattent sur eux.
366 (Le Diable) Cette faute est en train de les transformer en horlas, eux ou le fruit de leur union.

41 (Le Pendu) Tuer un des siens inconnus : une personne tue un proche sans le savoir.
411 (L'Étoile) Les personnes ont été séparées longtemps par un cataclysme.
412 (L'Empereur) Lors d'une bataille de tir à l'arc en forêt, une personne tue un proche en tirant entre les arbres au jugé.
413 (La Tempérance) La personne tue quelqu'un et ensuite la mémoire lui revient : il s'agissait d'un de ses proches perdus de vue.
414 (Le Bateleur) La personne avait de bonnes raisons de tuer ce proche, mais elle est dans le déni ou elle prétend avoir été victime d'un envoûtement.
415 (L'Impératrice) Une personne en tue une autre par colère, avant de reconnaître un proche de qui elle avait été séparé il y a bien longtemps à cause d'une prophétie qui disait qu'elle la tuerait.
416 (La Force) Le proche s'est transformé en horla, il était méconnaissable et la personne l'a tué en pensant tuer un horla comme les autres.

42 (Le Jugement) Se sacrifier à l'idéal : une personne donne sa vie pour un idéal.
421 (Le Chariot) Une personne en a convaincu une autre de se sacrifier pour son peuple dans une bataille héroïque.
422 (La Roue de la Fortune) Pour prouver qu'homme et forêts peuvent vivre ensemble, une personne s'est transformée en arbre.
423 (La Mort) Au moment de rendre l'âme, la personne a oublié pour quel idéal elle mourrait.
424 (Le Pape) Une personne en manipule d'autres pour qu'elles se sacrifient à sa cause.
425 (Le Fou) Cette personne croyait tellement que sa mort serait utile qu'elle a en effet changé le cours des choses.
426 (La Papesse) Un horla se nourrit des sacrifices ; si on le tue, peut-être que les suicides d'idéalistes cesseront ?

43 (L'Amoureux) Se sacrifier aux proches : une personne se sacrifie pour sauver un proche.
431 (Le Monde) Une personne en a sauvé une autre d'un tremblement de terre, mais du coup elle a disparu dans une faille.
432 (La Justice) Une chasse au sanglier a tourné mal et le sanglier s'est retrouvé contre le chasseur, qui serait mort si une personne ne se serait pas interposée.
433 (La Tempérance) Une personne était condamnée par une maladie d'oubli, une autre a pris la maladie pour elle.

434 (L'Impératrice) Une personne a mis tous ses savoirs dans un livre pour que sa communauté puisse en avoir trace, mais ça l'a tué.
435 (La Maison-Dieu) Une personne s'est sacrifiée pour générer suffisamment d'égrégore pour en faire revenir une autre à la vie.
436 (Le Pendu) Une personne s'est accusée d'un crime pour couvrir un proche et elle a été exécutée. En réalité, ce n'est pas ce proche qui a commis le crime, mais un monstre qui avait usurpé son apparence.

44 (Le Soleil) Tout sacrifier à la passion : une passion se révèle fatale.
441 (Le Bateleur) Une personne collectionne des reliques de plus en plus dangereuses
442 (L'Étoile) Une personne est attirée par la forêt. Elle s'y enfonce au détriment de sa sécurité.
443 (L'Ermite) Une personne enquête sur son propre passé, oubliant de vivre dans le présent.
444 (Le Diable) Une personne se passionne pour les transformations corporelles, au risque de perdre son humanité.
445 (La Lune) Une personne passionnée de folklore recueille de vieilles légendes terrifiantes qui risquent de devenir réalité si quelqu'un les lit.
446 (L'Empereur) Une personne est prête aux pires extrémités pour protéger ces enfants, qu'elles soient nécessaires ou que ça la rassure seulement sur leur confort et leur sécurité.

45 (Le Jugement) Devoir sacrifier les siens : pour un idéal supérieur, une personne sacrifie un être proche.
451 (Le Soleil) Chaque année, une personne doit sacrifier un de ses enfants pour accorder un climat plus clément à sa communauté
452 (Le Chariot) Pensant que chaque génération doit survivre de façon autonome, une personne abandonne ses enfants dans la forêt.
453 (La Papesse) Une personne oublie ses proches pour pouvoir consacrer toute sa mémoire à des études cruciales.
454 (La Roue de la Fortune) Pour guérir son amour transformée en hérisson, une personne transforme les membres de sa famille pour en comprendre le processus.
455 (La Mort) Une personne pense qu'en découpant ses proches, elle peut fabriquer des remèdes contre diverses épidémies.
456 (Le Pape) Une personne forme tous ses proches à devenir chasseur de horlas.

46 (La Force) Rivaliser à armes inégales : une personne décide d'affronter un autre plus fort que lui.
461 (L'Empereur) Une personne se rebelle contre un chef de guerre qui fait régner la terreur dans la région.
462 (Le Fou) Un renard très rusé tente de mettre fin à la chasse en jouant des tours de plus en plus dangereux et audacieux aux chasseurs.
463 (La Justice) Un gamin féroce se venge de personnes qui l'ont brutalisé en utilisant un lance-pierres dont chaque coup fait perdre un souvenir.
464 (La Tempérance) Une personne provoque des adversaires de plus en plus puissants pour leur voler leur force.
465 (La Lune) Une personne veut affronter un adversaire qui est hors d'atteinte car l'un d'entre eux est décédé.
466 (Le Monde) Une personne s'est juré de terrasser une Divinité Horla.

51 (Le Diable) Adultère : une personne trompe une autre personne.
511 (La Maison-Dieu) Cet adultère entraîne la chute de toute une communauté.
512 (L'Ermite) Une personne en trompe une autre avec un animal de la forêt.
513 (L'Amoureux) Une personne se marie à nouveau car elle a oublié qu'elle était déjà mariée.
514 (Le Pendu) Une personne en pousse une autre à commettre un adultère par manipulation mentale.
515 (L'Étoile) Une personne refait sa vie après un veuvage mais son conjoint en conçoit une offense depuis la tombe.
516 (Le Bateleur) Une personne ou un horla changeforme se fait passer pour le conjoint d'un autre et tente ainsi de s'attirer ses faveurs.

52 (L'Impératrice) Crimes d'amour : une personne amoureuse s'égare et commet un crime.
521 (La Tempérance) Une personne enlève la personne qu'elle aime à sa communauté, faisant fi des conséquences.
522 (Le Fou) Une personne veut partir à l'aventure avec la personne qu'elle aime, pour cela elle vole un précieux cochon capable de déterrer des truffes en or dans la forêt.
523 (La Papesse) Une personne efface le passé de la personne qu'elle aime afin qu'ils puissent vivre leur passion.
524 (Le Bateleur) Pour faire preuve de sa valeur auprès de celle qu'elle aime, une personne ramène dans sa communauté un objet qu'elle juge précieux mais qui est chargé d'emprise.
525 (Le Pendu) Une personne est entraînée par celle qu'elle aime à commettre des crimes de plus en plus graves dans l'espoir d'être aimée en retour.
526 (La Roue de la Fortune) Une personne devient folle d'amour et se transforme alors en dangereux horla.

53 (La Justice) Le déshonneur d'un être aimé : l'être aimé se livre à des activités répréhensibles.
531 (Le Diable) Une personne découvre que son être aimé veut causer la ruine de sa communauté.
532 (L'Ermite) L'être aimé va perdre dans la forêt celles et ceux qu'elle croit convoiter la personne de ses pensées.

533 (La Lune) L'être aimé commet des crimes qu'il oublie aussitôt après.
534 (Le Jugement) L'être aimé, pour assurer la sécurité financière du foyer, fait croire à des personnes qu'elles sont atteintes d'une maladie mortelle et leur vend un remède miracle : la personne qui l'aime s'en rend compte le jour où elle est elle-même atteinte de la vraie maladie.
535 (Le Monde) L'être aimé fabriquait des faux tarots de l'oubli qui changent le passé au lieu de le faire redécouvrir.
536 (L'Amoureux) L'être aimé s'avère être un horla aux mœurs monstrueuses.

54 (L'Empereur) Amours empêchées : un amour est entravé par la famille ou la société.
541 (La Force) Deux héritiers de clans rivaux tombent amoureux.
542 (L'Étoile) Deux personnes s'aiment mais leurs communautés respectives décident de fuir les dangers de la forêt par deux directions opposées.
543 (Le Soleil) Si les deux personnes concrétisent leurs amours, elles peuvent s'autodétruire : tout le monde le sait sauf ces deux personnes qui l'ont oublié.
544 (L'Impératrice) L'un des amoureux est atteint d'une mutation qui peut contaminer l'autre, et leurs familles respectives veulent empêcher ça.
545 (La Mort) L'un des amoureux fait partie du monde des morts. Les morts comme les vivants veulent empêcher cet union.
546 (Le Pape) Une personne humaine et un horla tombent amoureux : leurs espèces respectives jugent cette union contre-nature et dangereuse.

55 (Le Chariot) Aimer l'ennemi : une personne en aime une autre même si elle est son ennemie.
551 (La Maison-Dieu) Une personne en aime une autre qui l'a séduite uniquement dans l'espoir de provoquer la chute de sa communauté.
552 (La Roue de la Fortune) Une personne qui vit en communion avec la forêt tombe amoureuse d'une personne qui veut couper tous les arbres.
553 (La Mort) Une personne tombe amoureuse de la personne qui a fait tuer toute sa famille : elle ne la reconnaît pas.
554 (Le Bateleur) Une personne tombe amoureuse d'une autre qui va la faire sombrer dans la drogue.
555 (Le Pendu) Une personne est tellement persécutée par une autre que sa seule porte de sortie et d'en tomber amoureuse ou de la séduire.
556 (La Force) Une personne qui traque les horlas sans relâche tombe amoureuse d'un être de leur espèce.

56 (Le Soleil) L'ambition : une personne est prêt à tout pour concrétiser son ambition.
561 (L'Empereur) Une personne veut prendre la tête d'une communauté, quitte à écraser ses rivaux et à mettre en danger la communauté elle-même.
562 (Le Chariot) Une personne veut tracer une grande route à travers la forêt, quitte à défricher sans retenue et à chasser des communautés et des animaux de leur habitat naturel.
563 (La Tempérance) Une personne veut atteindre l'excellence dans son domaine : elle revend ses souvenirs contre plus de talent.
564 (La Papesse) Une personne ambitieuse reçoit de mauvais conseils d'une autre qui en fait l'instrument de ses propres intérêts.
565 (Le Jugement) Une personne veut tellement devenir la meilleure dans un domaine que ses rivaux chutent les uns après les autres, par magie, et à son insu.
566 (L'Impératrice) Une personne a besoin du sang d'un certain type de horlas pour accéder au pouvoir suprême et entreprend alors une traque systématique de ces créatures.

61 (La Maison-Dieu) Lutter contre Dieu : une personne est prête à affronter Dieu pour assouvir son ambition.
611 (Le Pape) Une personne est prête à démanteler toute une religion pour s'assurer la suprématie.
612 (Le Monde) Une personne cherche à tuer le dieu de la forêt pour détruire la forêt.
613 (La Justice) Une personne menace de tuer Dieu si on ne lui rend pas sa mémoire perdue.
614 (L'Étoile) Une déesse demande à un de ses héros de tuer tous les autres dieux pour ensuite régner à ses côtés.
615 (La Lune) Une personne veut tuer une déesse pour rendre fous les personnes qui le vénèrent.
616 (Le Diable) Une personne veut tuer une Divinité Horla réputée comme étant le gibier le plus prestigieux du monde.

62 (L'Amoureux) Jalousie : mépris et jalousie amènent une personne à poser des actes regrettables.
621 (Le Fou) Une personne convoite les trésors d'un chasseur de reliques et s'apprête à le faire tomber en disgrâce et s'arroger ses découvertes.
622 (L'Ermite) Une personne est si jalouse de la beauté d'un des animaux de la forêt qu'elle en organise la traque.
623 (La Tempérance) Une personne jalouse le passé d'une autre et finit par le lui voler.
624 (Le Bateleur) Une personne jalouse les talents physiques d'une autre et l'empoisonne avec un produit qui déforme son corps.
625 (Le Jugement) Une personne en jalouse et en méprise une autre. Elle génère sans le savoir un mauvais œil qui va s'acharner sur cette personne jalousée.

626 (La Maison-Dieu) Une personne estime que les horlas sont la nouvelle étape de l'évolution et dit aux autres que c'est une menace pour l'humanité.

63 (Le Pendu) Erreur judiciaire : une personne est injustement accusée et condamnée.
631 (Le Diable) Par obscurantisme, une personne se fait accuser d'une crime juste parce qu'elle appartient à une tribu à la mauvaise réputation.
632 (Le Fou) Alors qu'un crime est commis, la personne qui en a été le témoin prend le maquis de peur d'être accusée.
633 (La Justice) Une personne est accusée à tort parce que la mémoire des témoins est défaillante.
634 (La Lune) La personne pense être innocente mais en réalité, elle a commis des crimes alors qu'elle était dans un état second.
635 (La Papesse) La personne n'a commis aucun des crimes dont on l'accuse mais les crimes ont été commis car elle avait très envie de les faire, sans passer par l'acte : les crimes ont eu lieu à cause de l'égrégore.
636 (L'Amoureux) Un horla prend l'apparence d'une personne et s'en sert pour commettre des crimes.

64 (La Roue de la Fortune) Remords : rongé par la culpabilité, une personne a des remords.
641 (La Mort) La personne fait tout pour réparer un crime qui est irréparable.
642 (Le Monde) La personne a dévasté l'habitat naturel de certains êtres et depuis elle se repent en protégeant l'environnement.
643 (L'Étoile) La personne est en quête d'un sort qui lui ferait oublier son crime, pour enfin trouver le sommeil.
644 (La Force) La personne qui se sent coupable développe des réactions psychosomatiques et devient peu à peu un monstre.
645 (L'Ermite) La personne a tellement de remords qu'elle finit par être une victime des mêmes crimes qu'elle a commis.
646 (Le Chariot) Les remords de la personne prennent la forme de monstres qui terrorisent la région.

65 (Le Soleil) Retrouvailles : après une longue absence, des personnes se retrouvent ou se reconnaissent.
651 (L'Empereur) Séparées pendant la jeunesse par une guerre de tribus, deux personnes se retrouvent. L'une est devenue puissante, l'autre misérable.
652 (Le Pape) Les deux anciens amis sont condamnés par un mauvais sort à se perdre en forêt s'ils se séparent à nouveau.
653 (L'Amoureux) Ces personnes croient se reconnaître mais il s'agit de souvenirs implantés ou d'identités usurpées.
654 (La Force) Deux personnes jumelles séparées dès leur plus jeune âge, l'une a grandi dans la lumière, l'autre est resté cloîtrée car elle était hideuse, mais des deux laquelle est vraiment la bête ?
655 (Le Fou) L'une des deux personnes n'existe pas, elle est le fruit de l'imagination de l'autre.
656 (La Roue de la Fortune) L'une des deux personnes finit par réaliser que l'autre est devenue un horla, à moins qu'il s'agisse d'un horla qui aurait pris son apparence.

66 (La Mort) L'épreuve du deuil : une personne doit faire le deuil d'une personne aimée.
661 (Le Chariot) La personne endeuillée ravage la région pour oublier sa peine.
662 (Le Pendu) La personne endeuillée part mettre fin à ses jours dans la forêt des désespérés.
663 (La Papesse) La personne essaye d'oublier le défunt pour oublier sa peine, mais en essayant d'effacer son passé, elle fait de troublantes découvertes.
664 (La Lune) La personne se transforme physiquement et mentalement à cause de son deuil.
665 (Le Bateleur) La personne endeuillée entreprend des expériences contre-nature pour redonner vie à la personne aimée.
666 (Le Diable) La personne endeuillée façonne un être à l'image de la personne aimée.

*Inspiration :*
*Les 36 situations dramatiques de Georges Polti*
*https://fr.wikipedia.org/wiki/36_situations_dramatiques*

## arcanes du tarot et situations dramatiques

Jetez deux dés si vous voulez tirer une arcane au hasard. Le résultat correspond aux chiffres arabes entre parenthèses, les chiffres romains correspondent au numéro de l'arcane dans le jeu de tarot, les chiffres arabes sans parenthèses correspondent aux entrées sur la table des situations dramatiques.

(11) I Le Bateleur
124, 156, 233, 246, 326, 414, 441, 516, 524, 554, 624, 665

(12) II La Papesse
123, 142, 235, 25, 316, 36, 426, 453, 523, 564, 635, 663

(13) III L'Impératrice
14, 163, 232, 314, 333, 415, 434, 52, 544, 566,

(14) IV L'Empereur
13, 21, 221, 311, 32, 412, 446, 461, 54, 561, 651

(15) V Le Pape
135, 152, 224, 255, 331, 356, 424, 456, 546, 611, 652

(16) VI L'Amoureux
136, 145, 215, 31, 33, 353, 43, 513, 536, 62, 636, 653

(21) VII Le Chariot
134, 162, 225, 253, 344, 354, 421, 452, 55, 562, 646, 661

(22) VIII La Justice
112, 211, 223, 312, 335, 365, 432, 463, 53, 613, 633,

(23) IX L'Ermite
122, 15, 212, 242, 34, 352, 443, 512, 532, 622, 645

(24) X La Roue de la Fortune
11, 153, 213, 244, 321, 355, 422, 454, 526, 552, 64, 656

(25) XI La Force
116, 166, 226, 26, 343, 361, 416, 46, 541, 556, 644, 654

(26) XII Le Pendu
125, 164, 24, 251, 334, 41, 436, 514, 525, 555, 63, 662

(31) XIII La Mort
115, 155, 234, 254, 325, 364, 423, 455, 545, 553, 641, 66

(32) XIV La Tempérance
131, 144, 214, 263, 323, 413, 433, 464, 521, 563, 623

(33) XV Le Diable
126, 154, 235, 266, 336, 366, 444, 51, 531, 616, 631, 666

(34) XVI La Maison-Dieu
111, 151, 241, 261, 324, 351, 435, 511, 551, 61, 626

(35) XVII L'Étoile
12, 165, 23, 252, 322, 411, 442, 515, 542, 614, 643

(36) XVIII La Lune
121, 143, 216, 245, 332, 345, 445, 465, 533, 615, 634, 664

(41) XIX Le Soleil
133, 161, 231, 264, 342, 363, 44, 451, 543, 56, 65

(42) XX Le Jugement
113, 141, 22, 265, 341, 35, 42, 45, 534, 565, 625

(43) XXI Le Monde
132, 16, 222, 256, 315, 346, 431, 466, 535, 612, 642

(44) [sans chiffre] Le Fou
114, 146, 243, 262, 313, 362, 425, 462, 522, 621, 632, 655

(45) Le Horla

(46 à 66) relancez le dé des dizaines

## Rôles des souvenirs cruels

1 Édification : la personne fait face à son passé. Elle en apprend plus sur elle-même, sur sa part claire ou sa part obscure. Elle grandit de ses erreurs, de ses blessures et de ses fautes. Elle accepte son passé.
2 Repentir : la personne est tourmentée par ce qu'elle a fait ou permis par le passé. Elle fait amende honorable, acte de contrition ou change son comportement du tout au tout.
3 Vengeance : la personne veut se venger des personnes qui l'ont fait souffrir, qui l'ont dupée ou l'ont entraîné à causer des souffrances. Elle cherche à les humilier, à les détruire, à leur causer un mal équivalent, ou à les tuer. À moins que ce soit elle qui soit la cible d'une quête de vengeance.
4 Justice : la personne a été victime ou témoin d'un crime. Elle veut que la vérité éclate au grand jour et que les coupables soient traduits en procès et connaissent un juste châtiment. À moins que ce soit elle la cible de la justice.
5 Pardon : la personne veut obtenir le pardon des personnes qu'elle a fait souffrir, ou, si celles-ci sont inaccessibles, de leurs proches ou de la société. À moins qu'elle ne poursuive son propre tourmenteur pour exiger de lui des excuses.
6 Réparation : la personne veut réparer ce qui a été brisé, faire repousser ce qui a été rasé, reconstruire ce qui a été détruit, donner une vie pour une vie, sous une même forme, une forme équivalente ou une forme supérieure. La personne refuse le pardon ou ne s'en contente pas : elle veut rétablir l'équilibre.

# AVENTURES

**Faction** : personne ou groupe de personnes ou de créatures poursuivant un intérêt commun (avec de possibles dissensions)
**Menace** : phénomène non-intelligent qui peut faire pression (maladie, incident climatique, danger magique, technologie...)
Pour des aventures subtiles, effectuez deux tirages et mélangez le résultat.
Combinez aussi avec d'autres tables ou avec des éléments de contexte récupérés dans un autre livre de Millevaux.

**11 Amnésie**
Des personnes se réveillent sans souvenir récent, dans une situation délicate. Qui leur a effacé la mémoire, et comment ? Comment sont-ils arrivés là ? À qui peut-on se fier ? Comment se dépêtrer de cette situation ? Est-ce une mise en scène ? Est-ce qu'une révélation sur le phénomène de l'oubli se cache derrière tout ça ?

**12 Base cachée**
Des personnes découvrent un endroit secret où se prépare quelque chose de grave. Faut-il contrer ou détruire cet endroit, s'allier à eux, prévenir quelqu'un ou leur voler leurs ressources ?

**13 Capturer**
Des personnes doivent s'emparer d'un endroit, d'un objet ou d'une personne au cœur de la forêt qui est convoité ou protégé par une faction ennemie. Quelles ressources ? Les informations sont-elle fiables ? Y a-t-il des innocents sur place ?

**14 Chantage**
Une faction détient les souvenirs compromettants d'une personne et réclame de plus en plus de choses en échange de son silence. La faction est-elle liée à ce souvenir ? Y a-t-il d'autres chantages ? Le souvenir est-il réel ? Comment la faction se l'est-il procuré ?

**15 Chasse à l'homme**
Une faction pourchasse une personne. Est-ce pour l'appréhender, la juger, la tuer, la protéger ou pour le plaisir de la chasse ? Quels sont les moyens de la faction et de la proie ? Les motivations exactes de chacun ?

**16 Concours**
Un grand tournoi où tous les moyens sont bons. Quel est l'enjeu du concours ? Qu'arrivera-t-il au perdant ? Qu'espère le gagnant ? Quel est le piège ?

**21 Course au trésor**
Plusieurs factions sont en compétition pour mettre la main sur une relique de l'Âge d'Or en premier. Où se trouve le trésor ? Quelle est sa nature exacte ? En quoi consiste-t-il ? Qu'espère chaque faction ? Qui garde le trésor ?

**22 Défense**
Une faction doit défendre un passage ou un endroit contre une autre faction ou une menace. Pourquoi cette défense est-elle cruciale ? Quelles sont les motivations de l'attaquant et des défenseurs ? Quels sont les moyens de chacun ?

**23 Déplacement**
Des personnes se retrouvent dans un endroit inconnu. Qui les amené là ? Pour quelle raison ? Comment s'en échapper ? Est-ce le vrai monde, ou les forêts limbiques, ou un rêve, ou un enfer personnel créé par l'égrégore ?

**24 Détournement**
Les personnes sont à bord d'une caravane qui traverse la forêt, quand cette caravane est détournée par une faction. Quelle est la motivation exacte de ce détournement ? Y-a-t-il un autre danger au sein de la caravane ? Comment se comportent les passagers ?

**25 Diplomatie**
Les personnes doivent négocier avec une faction, mais elles sont mal préparées, et les coutumes et les attentes de la faction sont étranges. Y a-t-il une taupe au sein de l'équipe de négociation ? Leur échec est-il programmé, et pourquoi ? Que leur cache-t-on ?

**26 Effraction**
Les personnes doivent entrer dans un domaine protégé ou dangereux, s'emparer d'un trésor ou d'une personne, et repartir. Ou ne vaut-il mieux pas détruire ou transformer l'objet de l'effraction ? Quelles sont les défenses adverses ? La motivation exacte des personnes ? Leur commanditaire ? Quelle surprise les attend ?

**31 Enquête**
Les personnes enquêtent sur un crime ou une atrocité. Qui peut les renseigner ? Quels indices ? Quelles sont les fausses pistes ? Qui instrumentalise cette enquête ? Quel rôle l'oubli et l'égrégore jouent dans cette affaire ? Le crime en est-il vraiment un ?

**32 Escorte**
Les personnes doivent faire traverser la forêt à un objet ou une personne en toute sécurité. Quelle est la nature de leur précieuse cargaison ? Que se passera-t-il si elle est détruite ? Que leur cache-t-on ? Quelles sont les motivations des assaillants ?

**33 Étrange**
Un phénomène inexplicable perturbe la vie des gens, les personnes sont chargées de l'élucider. Est-ce lié à l'oubli, l'emprise ou l'égrégore ? Ou le fait d'une faction mystérieuse ? De quoi ce phénomène est-il le symptôme ? En quoi est-il lié aux personnes ?

**34 Exploration**
Les personnes explorent la forêt. Qu'espèrent-elles atteindre ? Ruines de l'âge d'or, horla légendaire, lieu hanté ? Qui veut les en empêcher ? Qui veut les prendre de vitesse ? Quels sont les dangers sur la route ? Quelle surprise les attend ?

**35 Fauteurs de troubles**
Une faction sème le désordre et l'anarchie. Une communauté charge des personnes de s'en débarrasser. Quelles sont ses libertés d'action ? Qui protège la faction ? Qui tire les ficelles ? De quoi cette menace est-elle un signe avant-coureur ?

**36 Gestion**
Les personnes doivent gérer une communauté, un clan ou une équipe de mercenaires. Sont-elles des fusibles ? Pourquoi leur a-t-on confié cette responsabilité ? Quelles sont les menaces ? Comment la communauté voit-elle ses nouveaux dirigeants ?

**41 Grain de sable**
Les personnes ont compris qu'une faction ennemie ourdit un plan machiavélique ? Comment vont-elle gérer cette information ? Que va faire cette faction pour les faire taire ? En quoi consiste le plan ?

**42 Harcèlement**
Les personnes sont la cible d'une attaque. Comment se protéger ? Pourquoi leur en veut-on ? Peut-être sont-ils porteurs sains d'un virus horla, transportent-ils un remède contre l'oubli à leur insu, ou veut-on les empêcher de couper des arbres sacrés.

**43 Nettoyer la zone**
Les personnes sont chargées de purger entièrement une forêt de ses horlas. Est-ce pour faciliter un défrichage ? Est-ce pour masquer la destruction d'une cible en particulier ? Quels sont les moyens de défense des horlas ? Les motivations des commanditaires ?

**44 Portail**
Un grand portail s'est ouvert vers les forêts limbiques, déversant horlas et autres menaces sur le monde. Les personnes sont chargées de gérer l'invasion et de refermer le portail. Qui a ouvert le portail ? Où mène-t-il exactement ? Que se passera-t-il de grave si on le referme ?

**45 Pourchasser**
Les personnes doivent pourchasser à travers la forêt une personne ou une faction ennemie après qu'elle ait commis un forfait, et la rattraper avant qu'elle ait rejoint sa base protégée. Quels sont les dangers auxquels les pourchassants ne sont pas préparés ? Quelles sont les protections et les complicités des fugitifs ? À qui profite le crime ? À qui profite le châtiment ?

**46 Prison**
Les personnes sont prisonnières d'une poche de forêt limbique, d'une prison ou d'un cauchemar. Elles doivent s'en échapper. Pourquoi sont-elles là ? Avec qui peut-on s'allier parmi les autres prisonniers et gardiens ? À qui ne faut-il surtout pas faire confiance ? Quelles sont les sécurités de la prison ? Qu'y a-t-il à l'extérieur ?

**51 Quête**
Les personnes doivent à tout prix trouver un objet rare et mystérieux (une relique, un espèce végétale, un horla unique) pour permettre à une faction d'endiguer une menace (l'emprise, l'égrégore, l'oubli, les horlas). Comment savoir où se trouve cet objet, et quelles sont ses véritables propriétés ? Que leur cache-t-on ? Quelles sont les factions ennemies ou concurrentes ?

**52 Refuge**
Des personnes se réfugient dans un abri au cœur de la forêt pour échapper à une menace. Mais cet abri cache une autre menace. Les deux menaces sont-elles liées ? Quelles sont leur nature ? Qui est déjà dans l'abri ? Ont-elles échoué ici par hasard ?

**53 Ruines récentes**
Les personnes découvrent qu'une communauté est tombé en ruines du jour au lendemain. Qu'est-il arrivé aux habitants ? Pourquoi ? Reste-t-il des fantômes ou des témoins ? En quoi ces ruines sont-elles liées aux personnes ? Avec l'égrégore, rien n'arrive jamais par hasard.

**54 Chasse**
Les personnes chassent un animal ou une créature à travers la forêt. Quelles sont leurs motivations exactes ? Les dangers sur la route ? La nature exacte du gibier, ses capacités ? Que se passera-t-il si le gibier est tué ou capturé ? Qui chasse les chasseurs ?

**55 Secours**
Les personnes ont reçu un message d'alerte d'une communauté isolée en forêt, et partent à sa rescousse. Qu'y a-t-il de trompeur avec ce message ? Quel danger pense courir la communauté ? En a-t-elle seulement conscience ? Quel danger réel court-elle ? Pourquoi les personnes sont-elles si motivée à voler au secours de la communauté ?

**56 Survie**
Les personnes sont perdues dans une forêt inconnue. Elles doivent chercher confort et nourriture dans un environnement mystérieux et hostile. Comment vont-elles retrouver leur chemin ? Quelles sont les autres factions présentes dans cette forêt ? Quelles menaces ? Que risque-t-on la nuit quand on monte un bivouac ? Que risque-t-on lorsqu'on se déplace ?

**61 Trésor !**
Les personnes explorent une forêt inconnue à la recherche d'un trésor, pour leur fin personnelle. Quelle fausse idée se font-elles sur le trésor ? Quels sont les dangers en route, comment le trésor est-il protégé, y a-t-il des factions concurrentes à leur insu ? Comment réagiront les personnes rencontrées sur la route à l'annonce que la forêt cache un trésor ? Comment les personnes réagiront si on les bombarde de questions ?

**62 La Zone**
Les personnes doivent traverser une forêt particulièrement dangereuse, qui grouille de menaces qui s'en prennent indifféremment à tout intrus. Que cherchent-elles à atteindre ? Pourquoi la Zone est-elle si dangereuse ? Qui faudra-t-il secourir en chemin ? Avec quelle faction louche faudra-t-il s'associer pour survivre ?

**63 De l'autre côté de la barrière**
Rejetez sur la table, mais inversez les rôles.

**64 Faux souvenirs**
Rejetez sur la table. Mais certaines personnes ont des motivations qui leur ont été implantées : souvenirs trafiqués, sorcellerie, oubli... Elles réaliseront plus tard qu'elles sont dans le mauvais camp.

**65 Glissement d'opinion**
Rejetez sur la table. Tout se transforme. Au cours de l'aventure, une menace va devenir un atout, un allié va devenir un ennemi, certaines factions vont sortir de leur neutralité ou de leur passivité.

**66 Le mal, c'est le bien**
Rejetez sur la table. Au cours de l'aventure, les factions qui semblaient bénéfiques cachent en fait de noires motivations. Les méchants sont en fait les gentils. Certains font du mal avec les meilleures intentions du monde, ou à leur insu. Et inversement, certaines menaces pourraient en réalité constituer un bienfait.

Inspirations :
La Grande Liste des Intrigues de Jeu de Rôle

## PÉRIPÉTIES

### 3 tables de péripéties associées

Tirez sur les 3 tables à la fois avec 3 dés différents, ou ne sélectionner qu'une ou deux des tables.

**1 : Nature de la péripétie**
1 Service à rendre
2 Passage ou Gardien
3 Challenge d'interprétation du personnage ou énigme
4 Piège, surprise, événement inattendu ou course après la montre
5 Antagoniste ou course-poursuite
6 Récompense, trésor, révélation ou retournement de situation

**2 : Thème**
1 Ruines
2 Forêt
3 Oubli
4 Emprise
5 Égrégore
6 Horlas

**3 : Style**
1 Eau
2 Feu
3 Air
4 Terre
5 Technologie
6 Mouvement

*Inspiration : La technique du Donjon en 5 pièces, par John Four*

### Motivation de l'adversaire

1 méchant
2 dangereux
3 provoque des catastrophes par maladresse
4 en veut personnellement aux marchebranches
5 frappe au hasard
6 veut se venger

### péripéties-types

Voyager
Affronter un danger
Enquêter
Négocier
Arbitrer
Se préparer

### 36 péripéties

<u>Emprise</u>
11 La guerre éclate.
12 Une forêt jamais explorée à traverser.
13 Une menace datant de l'ancien empire se réveille.
14 Une communauté se délite ou se déchire.
15 La mort d'une personne est annoncée ou programmée.
16 Les horlas sont installés dans une ruine souterraine.

Forêt
21 Un cataclysme naturel.
22 La végétation envahit une zone.
23 Pour retrouver un souvenir perdu, il faut se rendre dans les forêts limbiques.
24 Les rivières s'empoisonnent.
25 La forêt se meurt.
26 La végétation devient dangereuse.

Oubli
31 Une personne perd un souvenir précieux.
32 Un voyage dans la forêt de mémoire d'une personne.
33 Les amis des marchebranches les oublient.
34 L'oubli ronge une population.
35 Une personne révèle un passé commun avec un marchebranche.
36 Des horlas les mauvais souvenirs des marchebranches les pourchassent.

Emprise
41 Les ruines explorées menacent de s'effondrer.
42 La forêt se transforme à toute vitesse, devenant un piège mortel.
43 Une zone où un sortilège déforme les souvenirs.
44 La zone est contaminée par l'emprise. Il faut fuir ou se transformer physiquement ou moralement.
45 Le décor ou les personnes se transforment en fonction de leurs émotions.
46 Une personne devient un horla.

Égrégore
51 Une demeure hantée à exorciser.
52 Une vieille légende de la forêt prendrait corps. Il faut aller vérifier sur place.
53 Une enquête à mener alors que les croyances deviennent réalité et que la vérité déforme les choses.
54 Une personne en manipule d'autres pour contrer les marchebranches.
55 Les plus grandes peurs de chaque personne prennent corps.
56 Des personnes se rassemblent pour créer un horla à partir de leurs cauchemars.

Horlas
61 Un horla s'est échappé d'une ruine.
62 Pourchassé par un horla à travers la forêt.
63 Le souvenir ou la vérité recherchée est entre les mains d'un horla.
64 Un horla manipule psychologiquement les gens.
65 Une personne est prise pour un horla, au risque d'en devenir un !
66 On commence à considérer les humains animaux et les animaux intelligents comme des horlas, et cela pose des problèmes.

## 36 cas de conscience

11 Un horla propose qu'on l'aide à permettre que les humains ne posent plus aucun problème. En réalité, il projette de tous les tuer.
12 Découvrir que la personne qu'on aime a commis un acte terrible.
13 Une personne a un grand besoin de l'objet le plus précieux d'un marchebranche.
14 Une personne perpètre un crime, poussée par une autre personne qui l'a envoûtée. Mais c'est un crime qu'elle désirait commettre, elle se retenait et le sort n'a fait que la pousser à passer à l'acte.
15 Devoir tuer une personne innocente parce qu'elle représente une grande menace pour la communauté.
16 Traduire en justice un assassin, ce qui implique de le condamner à mort.
21 Devoir trancher un litige entre deux camps aux torts partagés.
22 Laisser une personne oublier un passé trop lourd ou se suicider.
23 Partager l'impartageable.
24 Devoir résoudre un mystère insoluble.
25 Stopper une guerre entre deux camps irréconciliables.
26 Aider un assassin à s'en sortir libre en échange de son repentir.
31 Refuser de faire le mal malgré une grande récompense.
32 Sacrifier sa réputation pour le bien commun.
33 Sacrifier sa vie, sa réputation, sa liberté ou un proche pour sauver quelqu'un.
34 Choisir entre deux mauvaises solutions ou entre deux maux.

35 Devenir fou pour résoudre une énigme.
36 L'ennemi masqué s'avère être une personne chère ou une personne estimée.
41 L'ennemi fait le mal pour d'excellentes raisons.
42 Juger si les conséquences d'un acte seront bonnes ou mauvaises sans avoir toutes les informations.
43 Mettre à bas un mal sans savoir ce qui prendra sa place.
44 Choisir entre les humains et les horlas ou entre l'ordre et la nature.
45 Un bien pour l'un est un mal pour l'autre.
46 Libérer un prisonnier alors qu'il peut représenter un danger.
51 Pardonner à un assassin repentant.
52 Permettre une vengeance.
53 Avoir un criminel à sa merci et statuer sur son sort.
54 Mission impossible à réaliser.
55 Mission impossible à réaliser sans léser quelqu'un.
56 Un grand méchant propose un pont d'or (ou de cartes) aux marchebranches pour qu'ils se mettent à son service.
61 Une personne est victime d'une injustice ou est dans une grande détresse. Elle n'a aucun moyen de payer pour qu'on l'aide, ou se sent trop mal pour oser demander de l'aide.
62 Juger si on peut laisser un humain se transformer en horla.
63 Devoir choisir qui de deux êtres chers sera sacrifié.
64 Mentir pour le bien d'autrui.
65 Deux solutions qui nuisent chacun à quelqu'un.
66 Il est nécessaire que les marchebranches divulguent ce que leur commanditaire leur a appris mais cela peut nuire à leur réputation de confidentialité.

11 Les habitants d'un village livrent leurs premiers nés aux horlas pour avoir la paix.
12 Accepter qu'une communauté humaine ou horla ait des coutumes étranges et condamne des actes que les marchebranches jugeraient anodins et encouragent des actes qui lui paraîtraient criminels.
13 Rencontrer des animaux intelligents traités et élevés comme des animaux classiques.
14 Rencontrer une société qui bannit les personnes porteuses d'un handicap.
15 Rencontrer une personne qui souffre d'une trop grande compassion envers les animaux, ce qui lui rend la vie impossible.
16 Rencontrer une personne qui se prend pour un être qu'elle n'est pas, ou aspire à devenir ce genre d'être.
21 On demande aux marchebranches de rendre la justice ou de trancher un litige.
22 Un horla mordeur demande à ce qu'on le fasse travers la rivière pour échapper un incendie. Si on lui fait la remarque qu'il risque de mordre la personne qui le fait traverser, il promet de se retenir de mordre. Mais au milieu de la rivière, il mordra quand même, parce que c'est dans sa nature. Sa morsure est empoisonnée, et si la personne mordue perd alors le contrôle, le horla pourrait bien se noyer.
23 Une personne demande aux marchebranches de prendre soin d'elle alors qu'elle constituerait clairement une gêne dans l'exercice de leurs missions.
24 Des animaux herbivores se mettent à manger les humains par esprit de vengeance.
25 Découvrir une boîte qui peut contenir aussi bien un grand mal qu'un grand remède.
26 Un musicien passionné par son art mais sa musique est maudite et rend fou qui l'entend. Les gens veulent lui briser les doigts car il refuse de renoncer à son art qui est sa raison de vivre.
31 Pour lutter contre l'emprise, les hommes abattent des arbres. Ils coupent les pommiers qu'un vieil homme avait planté de ses mains durant sa jeunesse, et il en ressort dévasté.
32 Une personne a très mauvais caractère mais elle a grand besoin d'aide.
33 Découvrir qu'un héros et un modèle pour les jeunes générations a truqué son passé.
34 Une personne demande à ce qu'on la tue pour abréger ses souffrances ou l'empêcher de devenir folle ou de se transformer en horla.
35 Une personne demande d'en punir une autre mais elle refuse de reconnaître ses propres torts.
36 Une personne commet des crimes. Quand elle est arrêtée, elle prétend avoir été victime de l'emprise ou d'un maléfice, mais rien ne peut le prouver.
41 Accepter qu'un malheur arrive et que tout ce qu'on tentera pour l'empêcher ne fera qu'empirer les choses.
42 Une personne couvre les marchebranches de son affection alors que ceux-ci lui ont fait du mal indirectement.
43 Confier une grande relique à un puissant sans savoir s'il en fera bon usage.
44 Certains horlas sont maléfiques parce que c'est dans leur nature, ils ne le font pas exprès.
45 Rencontrer un grand criminel qui a tout oublié de ses crimes.
46 Laisser une personne sacrifier sa vie pour empêcher un grand malheur ou permettre une grande chose.
51 Un puissant ordonne aux marchebranches de faire une chose qu'ils désapprouvent.
52 Livrer aux autorités une personne qui a commis un crime sans le faire exprès, sachant qu'elle sera jugée aussi durement que si elle l'avait fait exprès.
53 Un puissant menace une population de représailles sévères si personne ne se dénonce pour un crime qui a été commis.
54 Un grand méchant demande aux marchebranches de lui sauver la vie, sachant qu'il pourrait alors continuer ses exactions.

55 Un marchebranche rencontre une personne qui lui a fait beaucoup de mal. Elle semble désormais mener une vie paisible, avec une famille qui l'aime et qui dépend d'elle.
56 Découvrir un endroit idyllique où les gens vivent en harmonie et se demander s'il s'agit d'un piège ou sinon, quel malheur finira par les frapper.
61 Découvrir une personne en train de commettre en crime.
62 Une personne est très souffrante mais le remède coûte vraiment trop cher.
63 Ce qui semble aux marchebranches la meilleure chose à faire est sévèrement puni par la loi dans cette région.
64 Une personne sauve la vie d'un marchebranche (ou lui a sauvé dans le passé) puis lui demande plus tard de sacrifier sa vie pour l'aider.
65 Une personne chère aux marchebranches leur demande de garder le silence sur un crime qu'elle a commis.
66 Empêcher une personne très contagieuse ou très vulnérable d'aller chercher l'amour.

11 Retrouver un souvenir au risque de retourner dans le passé.
12 Sauver une personne contre son gré.
13 Assister aux malheurs d'une personne formidable.
14 Les paysans veulent noyer le chat parce qu'il se passe la patte derrière l'oreille.
15 Avoir un remède qui peut soigner une seule personne et devoir choisir laquelle sauver parmi les personnes malades ou envoûtées.
16 Trouver un petit animal en difficulté, sachant que si on le touche, sa mère le tue.
21 Un loup très gentil vit au milieu d'un village. Un jour, il attaque un enfant.
22 Être obligé de tuer le proche d'une personne qu'on aime.
23 Une personne s'en prend à une autre en apparence innocente. A-t-elle quelque chose à lui reprocher ?
24 Un héritage à répartir entre plusieurs enfants.
25 Rencontrer une personne qui accueille chez elle des monstres ou des tyrans. Elle ne le fait ni pour leur compagnie, ni pour leur pouvoir, ni pour leur or, mais parce qu'elle ne saurait refuser l'hospitalité à quiconque.
26 Un enfant doit accepter de devenir un vieillard pour guérir ses parents.
31 Une tapisserie qui contient de précieux souvenirs mais dans laquelle on peut littéralement se perdre.
32 Rencontrer un horla qui demande à ce qu'on lui enseigne à discerner le bien du mal.
33 Découvrir un village ou humains, animaux et horlas cohabitent en paix.
34 Un enfant, un vieillard ou un handicapé qui part se perdre en forêt pour cesser d'être une charge pour ses proches.
35 Un marchebranche est confronté à un figurant qui est à l'opposé de lui-même, qualités comme défauts (ou au contraire, à l'identique).
36 Un figurant confie un secret très grave à un marchebranche.
41 Une vieille personne très sage doit mourir pour permettre à un enfant de naître.
42 Il faut sauver le dernier membre vivant d'une fratrie, mais cette personne a de gros problèmes : elle est à la guerre, a une maladie incurable, se transforme en horla ou a de puissants ennemis.
43 Quelqu'un demande à chaque marchebranche ce qui le rendrait heureux.
44 Une personne fuit en forêt pour fuir les personnes qui sont à sa charge et sont dépendantes de lui.
45 Une personne qui détestait un marchebranche se met soudain à l'aimer, ou vice et versa.
46 Des figurants marchebranches renégats volent la carte de tarot du commanditaire.
51 Un village uniquement peuplé d'humains où l'on mange les humains animaux et les animaux intelligents. Si des marchebranches de cette sorte s'y rendent, on tentera de les passer à la casserole !
52 Découvrir une plante qui guérit d'une maladie grave. Mais si on la cueille, toute la forêt meurt.
53 Rencontrer des êtres artificiels (golems, robots, automates ou marionnettes). Ils ne sont ni des humains, ni des animaux, ni des horlas. On peut les tuer sans risquer de noirceur. Sont-ils pour autant dénués de conscience ?

# NOIRCEURS

## 6 noirceurs de marchebranche

1 la révélation d'un point faible
2 une conséquence grave
3 une obligation
4 un handicap
5 une transformation
6 le sacrifice d'un être ou d'une chose chère au marchebranche

## 6 noirceurs de marchebranche ou de compagnon

1 Ne peut pas dormir à l'intérieur d'une maison ou dans la forêt.
2 Incapable de se repérer en forêt.
3 Tout le monde le croit coupable d'un crime qu'il n'a pas commis.
4 Ne peut plus manger que de la terre.
5 Un élément de son passé est changé, pour le pire. Il s'agit d'un souvenir déjà récupéré, ou d'un nouveau souvenir (qui sera alors le souvenir du nouveau passé).
6 Peur des horlas. Incapable de combattre un horla ou de lui parler.

## 9 noirceurs d'objet ou de compagnon

1-2-3 Perdu 4-5-6 Noirci

<u>Perdu</u>
1-2 brisé, tordu ou hors d'usage.
3-4 égaré ou volé ou en rupture avec le porteur.
5-6 sacrifié, donné ou vendu.

<u>Noirci</u>
1 maudit : son usage coûte une noirceur.
2 bruyant : son usage alerte les prédateurs des environs.
3 mouchard : un des ennemis du porteur sait en permanence où l'objet se trouve tant qu'il est porté par le marchebranche.
4 corrompu : ne peut plus servir que pour un usage précis, de nature criminelle.
5 inversé : fait exactement l'inverse de son usage initial.
6 détourné : son usage change complètement, pour un nouvel usage à tendance magique.

## 36 noirceurs de marchebranche ou de compagnon

<u>Ruines</u>
11 Sur sa peau apparaît un tatouage de l'ancien empire qui menace d'exploser s'il n'est pas anesthésié.
12 Recherché à travers les forêts par des chasseurs de prime.
13 Recherché par un ennemi mortel.
14 Remords, dépression ou colère suite à la perte d'un être cher. Interprétation à la discrétion de la joueuse. Si vous jugez l'interprétation trop légère, pensez à proposer un interprétation décidée par vous (une fois par séance) en cas de nouvelle noirceur.
15 Tuera la première personne à qui il donnera un baiser d'amour.
16 Incapable de tuer.

<u>Forêt</u>
21 Provoque la ruine des bâtiments, des forêts ou des communautés sur son passage.
22 Ne peut pénétrer dans une forêt au risque d'une noirceur supplémentaire.
23 Ses actes sont la cible des ragots même quand ils sont commis dans le plus grand secret.
24 Provoque l'hostilité des animaux ou des horlas.
25 Fait peur aux animaux.
26 Un horla (fantôme, esprit ou autre) le hante et discute la justesse de ses actes présents ou passés. Il est impossible de se lier à ce horla.

Oubli
31 Vocation, qualité ou spécialité en partie perdue, dépassée ou oubliée sur tout ou partie de l'étendue de son domaine.
32 Cauchemars. Une fois par aventure, le marchebranche fait un mauvais rêve. Faites jouer ce cauchemar comme une péripétie où vous contrôlez le décor, les figurants et même les autres marchebranches (du moins, leurs alter-ego oniriques).
33 Dette envers quelqu'un avec une menace physique ou magique si elle n'est pas acquittée dans le temps imparti.
34 Récit d'un souvenir compromettant qui s'affiche sur le visage.
35 Pacte de sang : le marchebranche est dans l'obligation de tenir une promesse faite à un figurant, sous peine d'endurer une punition magique.
36 Plus personne ne peut plus tomber amoureuse de lui.

Emprise
41 Atteint d'une maladie ou d'une malédiction mortelle (les symptômes et la fin arriveront lors des prochaines séances, et peuvent être endigués si le marchebranche trouve un remède).
42 Un arbre qui pousse dans le corps.
43 Défiguré.
44 Invalidité d'un membre ou d'une fonction du corps.
45 Pulsions de meurtre. Une fois par séance, demandez un lancer de dés pour que le marchebranche y résiste.
46 Marque physique de noirceur qui entraîne des persécutions.

Égrégore
51 Oubli d'un engagement, d'un devoir ou d'un souhait.
52 Fou. Une fois par aventure, il a une hallucination : vous pouvez alors raconter une chose fausse à la joueuse, sans lui préciser que vous lui avez menti à ce moment.
53 Oubli d'une personne chère.
54 Va commettre un acte grave dans un état second (tout de suite ou plus tard, une seule fois ou une fois par séance, selon la gravité de l'acte).
55 Somnambule. Une fois par séance, se réveille dans un endroit imprévu (lointain, dangereux, insolite, compromettant, dérangeant...).
56 Invisible.

Horlas
61 Tombe amoureux d'une personne (il sera alors incapable de lui faire du mal et aura du mal à refuser ses demandes, peut-être devra-t-il lui avouer son amour) OU est aimé d'une personne.
62 Apparition d'un trait animal (tête de renard, mains d'insecte, yeux de poisson...)
63 Un changeforme prend l'apparence du marchebranche et commet des crimes en se faisant passer pour lui, une fois par séance.
64 Apparence de horla.
65 L'ombre du marchebranche prend sa liberté. Une fois par aventure, elle commet un crime en pensant servir les souhaits du marchebranche, qu'elle interprète à tort.
66 Gain d'un compagnon ou d'un équipement maudit, dangereux ou maléfique. Il est impossible de se lier à ce compagnon ou cet équipement.

## JUGEMENTS

Suite aux actes des marchebranches :

1 Un figurant les accuse.
2 Un figurant les approuve.
3 Un figurant les questionne.
4 Un figurant mène l'enquête.
5 Un figurant les pourchasse.
6 Un figurant les récompense (en leur rendant un service, en leur offrant un objet, un compagnon, en s'offrant lui-même comme compagnon...).

## CONSÉQUENCES DES MISSIONS ACHEVÉES

11-12-13-14 Un danger non éradiqué frappe les marchebranches ou un décor ou figurant connu d'eux.
15-16-21-22 Un figurant vient récompenser les marchebranches pour une action moralement discutable qu'ils ont commis.
23-24-25-26 Un figurant demande aux marchebranches de refaire une chose équivalente à ce qu'ils ont fait durant la mission. Il offre un objet en récompense.
31-32-33-34 Un figurant (qui peut être le commanditaire) demande aux marchebranches de défaire ce qu'ils ont fait ou tente de le défaire lui-même.
35-36-41-42 Un figurant fait aux marchebranches une prédiction concernant des conséquences très graves ou très bénéfiques de leur mission. Les marchebranches ont encore le temps de changer le destin ou de le provoquer.
43-44-45-46 La meilleure chose que les marchebranches ont accompli durant la mission a en fait des répercussions graves.
51-52-53-54 Les marchebranches revivent une péripétie de la mission précédente dans le cadre d'un rêve partagé, ils peuvent voir ce qui se serait passé s'ils avaient pris des décisions différentes ou s'ils avaient réussi au lieu d'échouer, ou ils peuvent apprendre des choses nouvelles sur le décor et les figurants.
55-56-61-62 Une mission achevée il y a longtemps se rappelle à leur souvenir (refaire un tirage sur la table pour savoir comment). Si les marchebranches ont une courte carrière, il s'agit d'une mission qu'ils ont oubliée (faire un tirage sur la **table des situations dramatiques** ou des **aventures** pour savoir quel type de mission).
63-64-65-66 L'achèvement de la mission est remise en cause ou au contraire, si elle avait été abandonnée, une opportunité de l'achever se présente à nouveau.

## EXEMPLES

11 port-têtard
12 alpages un loup qui se fait passer pour un chien
13 un puits au fond duquel on trouverait une perle de mémoire
14 Une fille avec un ruban rouge autour du cou. Si on le coupe, sa tête tombe. Elle n'a pas le droit d'en parler, car cela produirait le même effet, elle peut juste mettre en garde les gens de ne pas couper son ruban.
15 Une maladie ou une noirceur qui fait qu'un de vos souvenirs amers se lit sur votre visage sans que vous puissiez le cacher.
16 forteresses, barques volantes et ballons à travers les nuages au-dessus des cimes des arbres
21 de grands temples à visages humains couverts de lianes
22 Un grand plateau de pierres taillées avec plusieurs puits d'où émanent des voix mystérieuses
23 Un château qui rétrécit. Gare pour ceux prisonniers à l'intérieur !
24 Un papillon aux ailes de feuilles mortes
25 un petit oiseau qui mange des vaches
26 les thermes des animaux.
31 Les puces des couturières de la mémoire. On y trouve toutes sortes de tissus et d'outils pour fabriquer des costumes chargés de mémoire.
32 Un casino de la mémoire (on mise et gagne des souvenirs, ou de l'argent contre des souvenirs ou vice et versa selon les établissements ou les tables de jeux, les bandits manchots, pokers menteurs avec tarots de l'oubli)
33 Des chats gardiens postés en bordure de territoire et qui préviennent leurs maîtres des allées et venues.
34 Une personne trouve un lingot d'or dans sa maison et finit par toute la démolir pour en trouver d'autres.
35 La bohème. Les richesses des gens pourrissent, bourgeonnent ou deviennent poussière. Leur vie est à réinventer.
36 Un chat qui se transforme en jeune fille lorsqu'il passe une porte.
41 Une serrure pour regarder dans les maisons des autres.
42 Une noble dame limace escortée par des laquais humains.
43 Port-frange et ses dockers crapauds, cabotage et orée de forêt.
44 Une procession dans la brume, accompagnée par un gamelan.
45 Chaque voyage a une destination secrète que le voyageur ignore.
46 La forêt trouée. De gros trous dans le sol. Entrées de galeries ou tunnels d'animaux ?
51 La forêt qui pousse sous la mer.
52 Lieu : dans le rêve d'un des marchebranches, un rêve qui illustre un de ses souvenirs (et contient des passages pour retourner dans la réalité ou dans d'autres rêves).
53 Une personne qui vole l'identité d'une autre.
54 De microscopiques chansons de geste ordinaires : les gesticules
55 Un enfant demande à un artisan de réparer une roue de chariot et ensuite il lui offre une cocotte en papier qui peut servir de marionnette ou d'oracle.
56 Les puddings, amas de déchets de nourriture qui dévorent ou absorbent toute forme de vie.
61 La forêt des arbres en papier.
62 Un horla maniaque qui s'introduit la nuit dans les maisons pour les ranger.
63 Tous les gens s'adressent aux marchebranches comme s'ils les connaissaient intimement.
64 Un adulte avec une trisomie qui passe ses journées à faire la vaisselle pour sa famille nombreuse et ses nuits à sculpter de grossières chouettes dans les arbres.
65 Une ville fantôme, presque entièrement abandonnée après une ruée vers l'or. Les habitants montent à cheval et se défendent avec des vieilles carabines de l'ancien empire.
66 Un horla de papier.
Un horla de pomme de terre.
Un carrier, qui va en forêt extraire les pierres des vestiges de l'ancien empire.
Un enfant qui emmène ses cochons en forêt paître les glands.
Une mémé qui fait tous un tas de menus travaux pour que sa famille continue à l'héberger.
Une personne voilée qui demande à ce qu'on la rende belle.
Un enfant qui vole les souvenirs des gens parce que la mémoire devrait être à tout le monde.
Des arbres qui pleurent,
Un orme creux qui contient une petite chapelle votive.
Un homme-oignon qui pleure tout le temps.
Une personne qui peint la vie des défunts sur leurs tombes.
La nuit où tout le monde allume des lumières bleues.
Une ville où tous les horlas se font passer pour des humains car chaque horla de la ville veut passer inaperçu des autres habitants qu'il pense humains.